CHAOS™

inside

cijena 21.90 kn, 520 slt

BROJ 2 - godina 1996.

ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

CYBERIA 2
SHANNARA
CYBERMAGE
THE HIVE
ALIEN ODDYSEY
EF 2000
IN THE 1st DEGREE
SLAM TILT
RED BARON 2
HEART OF DARKNESS
STAR CONTROL 3
SHIVERS
TIME GATE

'net

TEST 6x CD-ROMova

SADRŽAJ

RUBRIKE

PISMA ČITATELJA	02
RIJEČ UREDNIKA	03
INTERNET I NOVOSTI	09
MULTIMEDIJA	14
POVRATAK U BUDUĆNOST	16
IGRE ZA AMIGU	23
KOLUMNA	42
TEST 6X CD-ROMova	51
CHEATING	62
3DS MAX	82
IMPRESSUM	96
ZADNJE RIJEČI	97

MISAONE IGRE

KARMA	04
IN THE 1st DEGREE	05
INCREDIBLE MAC.3	08

STRATEGIJE

CIVILIZATION 2	32
STEEL PANTHERS	36
THIS MEANS WAR	37

SIMULACIJE

SU27 - FLANKER	56
COMANCHE 2	57
EF 2000	60

SPORTSKE IGRE

FATAL RACING	65
NBA 96	68



POVRATAK U BUDUĆNOST	
RED BARON 2	16
STAR CONTROL 3	16
HEART OF DARKNES	17
DIABLO	18
OUTPOST 2	19
EARTHSIEGE 2	20
DEADLOCK	21
JET FIGHTER	22

IGRE ZA AMIGU	
COALA	23
SLAM TILT	25
ZEEWOLF 2	26
WHEEL SPIN	28
DYNAMATE	30
BLACK VIPER	31

ARKADNE IGRE	
TEMPEST 2000	44
KRAZY IVAN	45
MEGAMAN X	46
SEEK & DESTROY	47
AM. LASER GAMES	48

AKCIONE IGRE	
STRIFE	70
DUKE NUKEM 3D	71
THE HIVE	74
CYBERIA 2	76
CYBERMAGE	78
ALIEN ODDYSEY	80

AVANTURE	
MISSION CRITICAL	84
GABRIEL KNIGHT 2	86
SHANNARA	88
NOCTROPOLIS	90
SHIVERS	92
TIME GATE	94

Draga Nacijo!
Sva pisma koja smo primili puna su podrške i u ime redakcije najsrdačnije se zahvaljujem. Šaljite nam više kritika, zahtjeva, ideja i sl., na koje ćemo moći odgovarati u ovoj rubrici. Što se tiče top-liste, ona će startati od 3.broja, kao i više igara za konzole. Svoja pisma možete slati i E-MAILom na adresu gobrc@public.srce.hr

Štovano uredništvo!

Kupio sam CHAOS iz čiste znatiželje i odmah mi se dopao pa sam se odlučio pretplatiti. Nadam se da ćete ispraviti greške koje su se potkrale u tekstovima tj. da ćete ubuduće više paziti. Sviđa mi se podjela časopisa po tipovima igara. Dobro je i to što se niste orijentirali samo na opise igara nego pišete i o hardware-u, multimediji, Internetu. Nadam se da ćete biti još bolji i izazvati pravi CHAOS među nama igračima (čitaj - pacijentima).

Štovano uredništvo!

Jako ugodno ste iznenadili svojim prvim brojem. Možda je listu ime CHAOS, ali časopis ne samo da nije u kaosu, već je organiziran i profesionalno napravljen. Posebno bih pohvalio grafičke urednike koji su stavljanjem prekrasnih pozadinskih slika dali izniman štih magazinu. Opisi igara su također odlični, kako ste i sami rekli maksimalno približeni igraču, korisni i zanimljivi, a ideja da igre poslažete u sedam osnovnih kategorija je fenomenalna i pridonosi preglednosti.
Osim IGRE MJESECA mogli bi nekim igrama, recimo onima koje su u Konačnoj presudi dobili ocjenu preko 85, dati neko priznanje npr. "CHAOS GAME".
Ukupni dojam o časopisu je odličan. Da ovo nisu prazna laskanja sa moje strane, već da to stvarno mislim dokazao sam pretplatom, a na vama je da potvrdite da moja očekivanja nisu uzaludna.

Zlatko iz Karlovca

Poštovana redakcijo Chaosa!

Htio bih pohvaliti tako nenadano izlaženje, tako dobrog časopisa kao što je Chaos. Nadam se da ćete izlaziti stalno i da ćete uvijek biti dobri kao prvi broj.
A evo i jedne molbe: objavljujte igrice i za konzole.

Vaš čitatelj
Darian Škarica

Štovano uredništvo!

Moram vas pohvaliti iako sam vidjela samo jedan broj, jedan ali vrijedan. Pretplatila sam se na 12 mjeseci. Htjela bih vas zamoliti da mi pošaljete kataloge izdavačkih kuća. Pišem vam sa otoka Krka i imam jedan mali problem - zapela sam na igri SHERLOCK HOLMES pa bih vas zamolila da objavite rješenje. Voljela bih kada bi objavili neke trikove i rješenja za razne igre. Pišite o CD-Romovima i o cijenama igara. Samo nastavite tako i biti ćete FULL COOL.

Marina sa Krka

Dragi uredniče!

Vaš list mi se svidio čim sam ga ugledao na kiosku. Stilski je bolje dorađen od Hacker-a i Master-a. Namjeravam se pretplatiti na njega. Ideja o minimalnoj konfiguraciji je odlična jer tako bar znamo što možemo, a što ne možemo igrati. Mogli biste i uvesti i TOP LISTU za koju bi glasovali mi - vaši čitatelji. Ako je namjeravate uvesti u ovom slijedećem broju onda ja ovom prilikom glasujem za FIFA 96. Bio bih vam jako zahvalan kad biste opisali igru SETTLERS iako je starija mislim da zavrijeđuje opis u vašem fenomenalnom listu. Želim vam još mnogo uspjeha u narednih 1000 brojeva.

Žele!

RIJEČ UREDNIKA

Prvi broj daleko je iza nas. Mogu slobodno reći da je to bio zapravo nulti broj koji je na neki način obilježio početak nove generacije futurističkih časopisa u Hrvatskoj. Koliko je bio uspješan projekt Chaos, pokazali ste upravo Vi, čitatelji, koji ste ne samo kupnjom prvog broja, već i mnogobrojnim pismima i telefonskim pozivima omogućili da izađe taj isti Chaos, u posve drugačijem izdanju.

Novi broj vam donosi u prošlom broju najavljeno povećanje stranica, još više novih igara, multimedijalnih proizvoda i nadamo se zanimljivih novih brojnih rubrika i članaka. Za igru mjeseca - nastavak legendarne Civilizacije osobno bih se zahvalio Sid Meir-u i Microprose-u za suradnju, te na dostavi igre mjesec dana prije službenog izlaska igre što nam je omogućilo da vam prikažemo Civilizaciju 2 u punom svijetlu. Tema ovog broja su CD-ROMovi šesterostruke brzine, u kojoj vam iznosimo test i stanje minimuma i optimuma u području CD čitača.

Što se tiče primjedbi, uglavnom su se odnosile na premalo igara za Amigu, što smo u ovom broju ispravili sa cijelom novom skupinom igara - igre za Amigu. U slijedećem broju ćemo dodati iskupinu igara za konzole, što će nadamo se obradovati mnoge. Neke kritike su se odnosile i na nedostatak opisa ispod slika, što ima svoj razlog. Naime, kad su prisutni opisi uz slike čitanje časopisa se svodi na gledanje slika i eventualno tekstova uz njih, ali mi smatramo da su tekstovi u Chaosu vrlo kvalitetni i da su vrijedni čitanja. U svakom slučaju, u 3. broju ćemo napraviti neki kompromis što se tiče opisa uz slike.

I dalje nam pišite, te nam oprostite početne nepravilnosti u vremenu izlaska, a mi ćemo kašnjenje drugog broja pokušati ispraviti sa nešto ranijim izlascima 3. i 4. broja. Slijedeći broj potražite već za 20-tak dana na kioscima. (nešto prije za pretplatnike). Do slijedećeg broja...

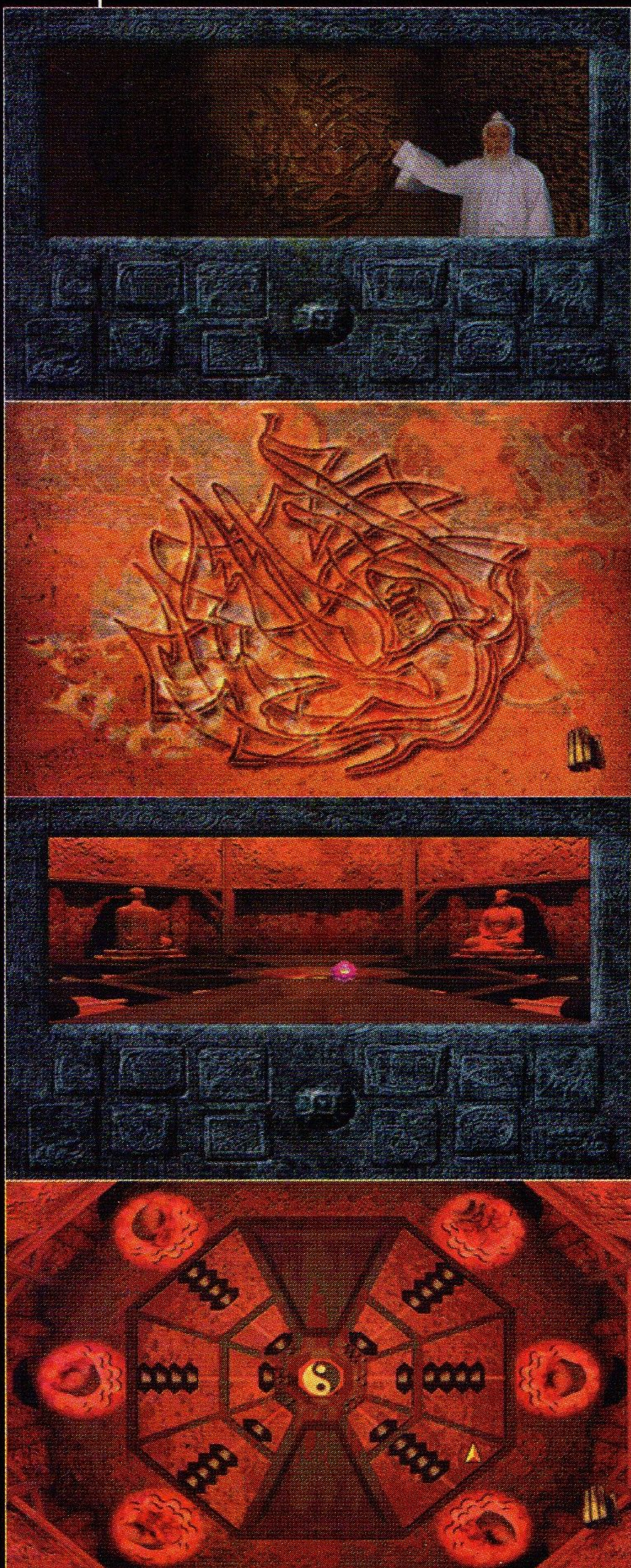
Glavni i odgovorni urednik
Goran Obrč

KARMA

by Davorin Kunst

Iz dosad nepoznate firme Discis dolazi nam igra čudnog imena, Karma i za avanturiste primamljivog podnaslova Curse of the 12 caves. Ali, (na nečiju žalost, a na nečiju sreću) igra je čista logička zavrzlama sa lijepim animacijama.

Prva stvar na koju sam pomislio kada sam pokrenuo Karmu, bila je 7-th Guest. Te dvije igre su toliko slične da se Karma slobodno može nazvati kopijom 7-th Guesta, ali sa jednom bitnom razlikom, a to je da je Karma napravljena za Windowse. Nakon startanja Karme imate dvije opcije: Introduction i Play Game. Predlažem vam da prvo pogledate uvod kako bi doznali o čemu se radi. Za one koji su prelijeni da gledaju uvod, evo ga ukratko: Izvor-liječi sve bolesti svijeta... Demon-koji je zatvorio put do izvora... Heroj-koji mora doći do tog izvora... Slava nagrade-heroju...(zvuči poznato, zar ne). Ako odgledate uvod ili odmah izaberete Play Game, pred vama će se pojaviti još 6 standardnih opcija: New Game, Load Game, Save game, Back to game, Help i Exit. Kada stisnete na New Game, igra konačno može početi.



Na početku igru razgovarate sa božicom u obliku starca, koja se pretvara u lotus (kursor), koji vam pomaže tijekom igre. Da se naš heroj ne izgubi, postoji još jedna vrsta pomoći u vidu nekoliko bambusa i to zavezanih zajedno, također dobijenih od tog starca. Prvi puzzle koji je pred vama je The Cryptic Gate gdje morate osloboditi - The Goddess of Sewing and Embiodery. Nakon toga slijedi još jedan puzzle, a tek onda se mogu birati puzzlovi koji se žele rješavati. Kao što se iz priloženog može primjetiti igra ima prilično linearan tok što nije baš za pohvalu.

Prije nego li počnete rješavati bilo koji puzzle, onaj starac sa početka ne može izdržati, a da vam ne ispriča neku legendicu o tome. Te legende je vrlo korisno slušati jer ponekad pomažu pri rješavanju. Pri rješavanju još više koristi onaj smotuljak bambusa koji se pojavi u donjem desnom kutu ekrana.

Ako kliknete na njega pokazat će vam se tri opcije: Help, Retry i Exit. Prva vam daje vrlo korisne hintove o puzzleu (za razliku od 7-th Guesta gdje su bili totalno beskorisni), druga će vam pomoći ako ste nešto zeznuli i želite ponoviti puzzle, a treća se koristi u nemogućim situacijama da bi se izbjeglo lomljenje miša, tastature itd. Većina puzzle-ova su prilično maštovito napravljeni i lako ih je proći, ali ima i tako teških da će vam trebati dva mozga da ga riješite.

A sad malo tehničkih detalja. Igra je napravljena u visokoj rezoluciji i u 256 boja, mada za današnje doba toliko boja i nije previše, tako da statične slike u igri izgledaju više nego dobro. Kroz cijeli rješavački pothvat prati vas kineska muzika, koja nakon nekog vremena postaje jako dosadna. Animacije su (klasično za windowse) veličine razglednice i na double speedu su malo trzave. Igra se poput 7-th Guesta ili 11-th Houra ne može pokrenuti bez zvučne kartice koja ovaj puta mora biti instalirana u windowsima.

Igra dolazi na jednom CD-u i ne predstavlja neko senzacionalno ostvarenje pa vjerujem da će se svidjeti samo zagriželim ljubiteljima slagalica, a ostalima predlažem da je ne nabave, jer u današnje doba stvarno ne bi nedostajalo malo više interaktivnosti.

KARMA

DICSIS

PLATFORMA: PC/CD

OS: WIN/WIN95

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 486 DX/33, 8 Mb RAM

DOJAM	
IGRIVOST	
ZVUK	
GRAFIKA	

KONAČNA PRESUDA 63



U ovom slučaju obrana će pokušati obmanuti porotu nekakvim tvrdnjama o samoobrani, te pokušati omalovažiti činjenicu da je J.T. tog lijepog proljetnog jutra pucao i hladnokrvno ubio svog prijatelja i poslovnog partnera Zachery-a, pa nakon toga svjesno ranio i sebe u nogu. Ništa, baš ništa ne može vratiti na život pokojnog Barnes-a, a jedino najstroža presuda može smiriti uznemirene duhove, osim naravno, ako Vi jednostavno niste dorasli tome?

Na vama je da ne ostavite ni najmanji djelić sumnje u očima porote, sumnje u moguću nevinost, te da u svojim ispitivanjima i izlaganjima ne ostavite niti najmanju nepoznanicu koju braniteljica može upotrebiti u svoju korist. U ovom slučaju, gdje javnost cilja na najveći mogući stupanj demokracije, gdje morate potpuno diskriminirati optuženog, sve ostaje na vama.

Nadam se da nećete pokleknuti...

POTENTIAL WITNESS BACKGROUND R

WITNESS NAME RUBY GARCIA	ADDRESS 84 Brannan Place S.F. 94107
TYPE OF CASE Homicide/Larceny	CASE NO. 70054433-65
DATE May ~~15th~~ 17th	INSPECTOR ASSIGNED Looper, M. 1509

Prior Convictions (List by Case Number) None

Age (approximate if unknown) 23
Description
Female / Hisp. / 5'3" / light brown eyes / approx 110 lbs

SUMMARY

Born in San Jose Father a unemployed car mechanic. youngest of 8 bros and sisters. Two of the brothers, Octaviano and Jesus have minor records. Recvd High School diploma '91. Applied for and recvd scholarship at Art College here in S.F. Grades good. Teachers say she's talented. (Could have fooled me but what I know about art.)
Met accused at school where he lectured in evenings. Moved in soon thereafter. (Defend. claims that he and wife had already broken up I'll. check) She has lived with him for past year or so.
she denied that there has been any domestic violence towards her but may be covering for him.
Works a couble nights a week in a club South of Market called "THE 7.6". (?? on the Richter?) Couldn't get anyone there to say anything bad about her or Tobin.
P.S. Not the most co-operative witness I've ever intvd.

Form 8963 c tm399 Page ___ of ___

POTENTIAL WITNESS BACKGROUN

WITNESS NAME Simon Alphonsus Lee	ADDRESS 172 Page Street S.F.
TYPE OF CASE Larceny/HOMOCIDE	CASE NO. 70054433-65
DATE May 19	INSPECTOR ASSIGNED Looper, M. 1509

Prior Convictions (List by Case Number) NO ADULT

Age (approximate if unknown) 22
Description MALE/ BLK HAIR / LARGE "TRIBAL" TATOO ON LEFT
APPROX 170 LBS.

SUMMARY

Born in Florida. Claims father died 20 yrs ago (I couldn't find a record). Mother Gloria Lee teaches school. Simon dropped out of highshhool - 10th grade. Worked various jobs in Florida (unskilled) picking vegetables, washing dishes, District Attorney (just kidding), janitor. Said he was charged as a juvenile in Auto Theft. Calle d Dade, and there is nothing there. (probably expunged.)
Came to SF '90. Said wanted to be a hippy (little late don't you think?) Worked various jobs, & unemployed until mid ' 91 when hired as a messenger by "Dexter's Deliveries" on the Embarcadero as delivery~~boy~~ person Head of the place liked him "He has a real future in the business."*. Quit his job after seeing particularly nasty accident downtown. Went to work at the Barnes Gallery (wandered in, ended up with job).Cleaning up, prepping canvas etc. Apparently did a good job. Claimed he was making ten dollars an hour. Their records show $7.50. Saw his apartment which he shares with 4 other people -- could definitely live on that salary. Maybe he puts all his money into the fancy motorcycle he has. I'm sure it cost more than my Valient(new).
*(Interesting to see what he does now that Gallery no longer is.)

Form 8963 c tm399 Page 1 of

POTENTIAL WITNES

WITNESS NAME YVONNE BARNES	ADDRESS 8 San Fran
TYPE OF CASE Homocide/Larceny	CASE NO. 7005443
DATE May 18	INSPECTOR ASSIGNED Looper, M. 1509

Pryor Convictions (List by Case Number) None

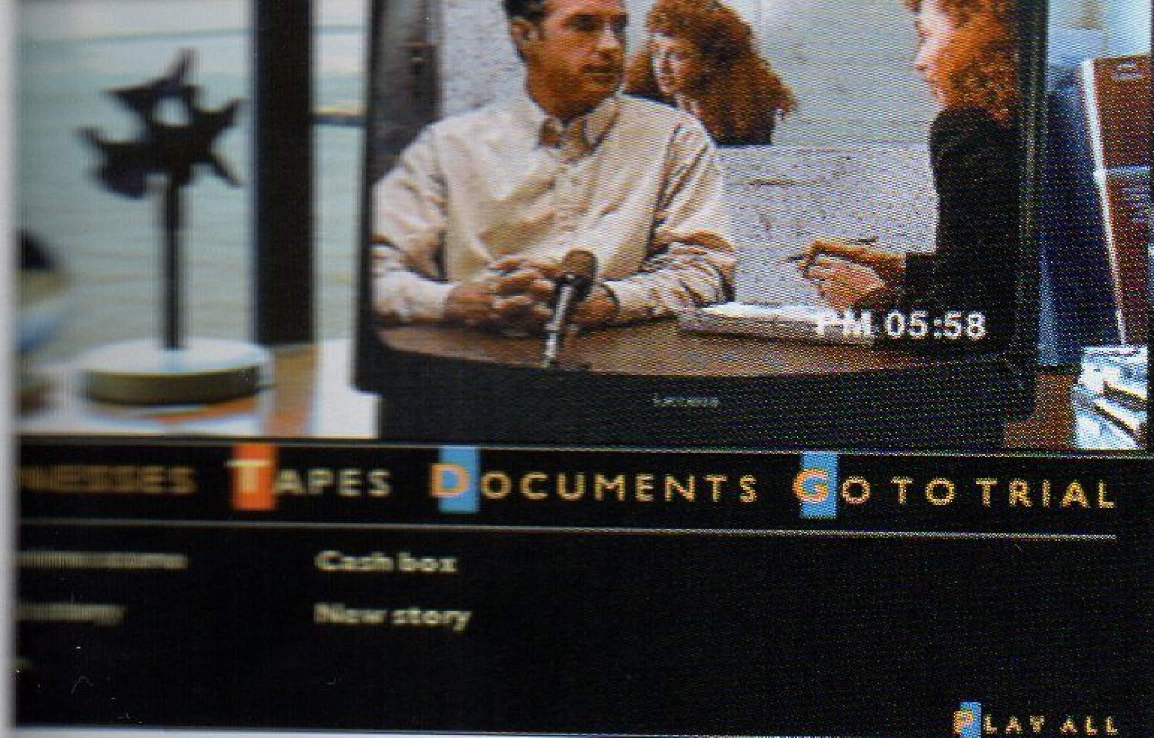
Age (approximate if unknown) 34
Description
Female / Blk / 5'7' / brown eyes / light complexion / approx 125 lbs
SUMMARY

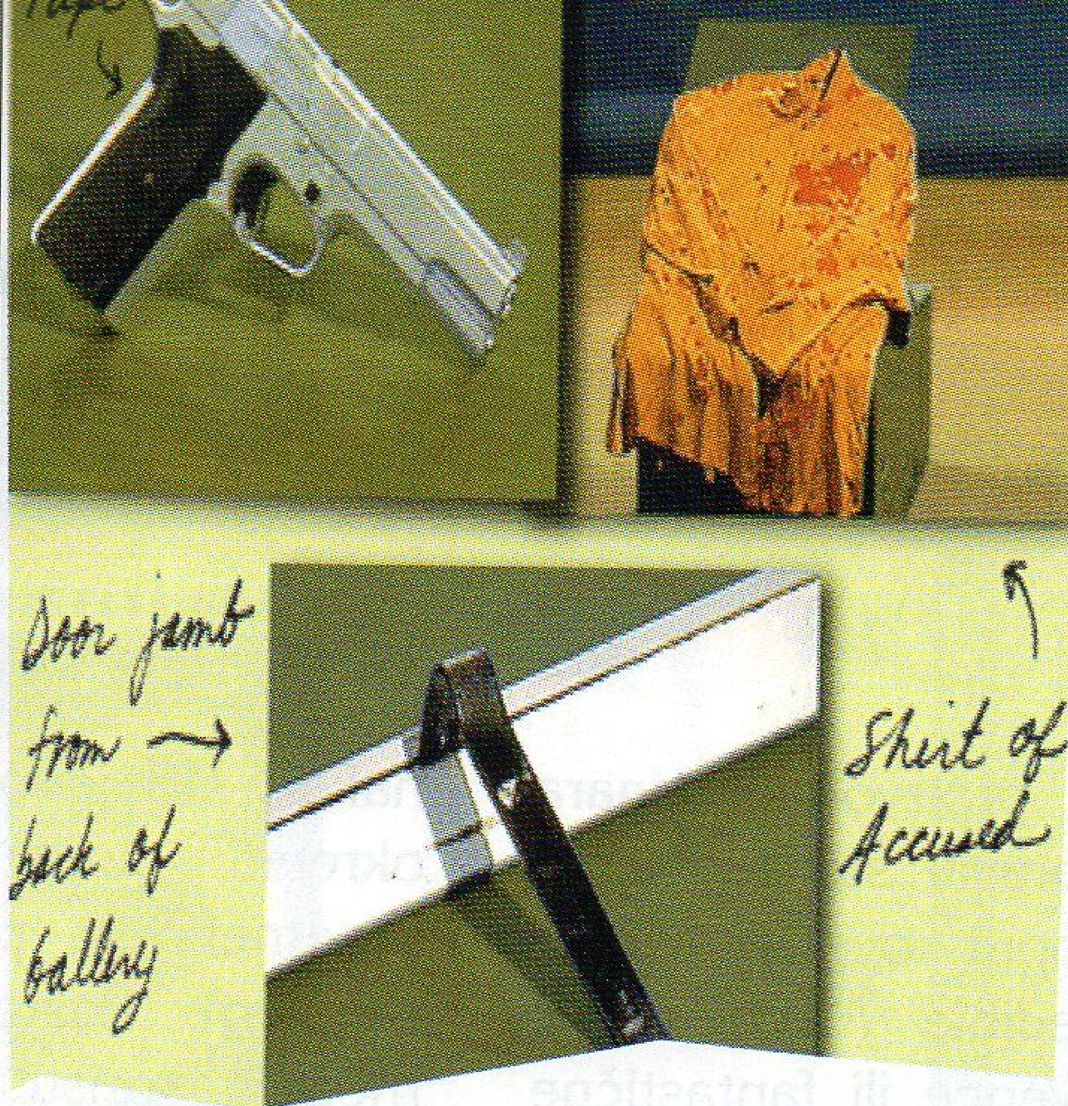
Born in New Orleans -- (Prominent Black family) Father Community College administrator. Mother housewife. 2 Uncles Episcopalian Ministers.Honors in highschool and college. (BA Communications from Tuskegee '82) Worked New Orleans cable station as news anchor.Hired by station (KIVE) in San Jose til '92 (They report no problems there.) Active in S.F.politics and social causes, worked with Mayoral candidate McKinney,was appointed as his press officer when he won the election. Has been working with him since them. Met the victim, Zachary Barnes mid eighties in Lousiana and tehy were married soon after. Seems to have been a good marrige. She help~~ing~~ed bankroll her husband's business of the art gallery but appears to stay. out of running it.(Barnes Gallery co-owned by defendant Tobin) It has been quite successful - according to tax records being profitable every year except last. I can't decide whether I like her or not (who cares right?) Obviousely smart (probably knows how to spell better than me too) but in interviewing her she clearly doesn't take any sh--t. Also, believe me she can be quite volitile. (Granger, FYI that means she has a bad temper.)

Form 8963 c tm399 Page ___ of ___

Južni okrug San Francisca nekad je bio poznat kao poprište kriminala i prostitucije. Danas je to centar metropole što se tiče kulture i pop scene, a građanima je poznat pod imenom SOMA. Ali, 16. ožujka, mračna misterija vratila je sjećanja na prošlost tog dijela grada. U Barnes galeriji pronađen je ubijen njen suvlasnik, Barnes Zachary. Njegov dugogodišnji prijatelj, James Tobin, drugi suvlasnik galerije i umjetnik, zatečen je ranjen na mjestu zločina. Iako je tvrdio da je ubojstvo posljedica samoobrane, Tobin je optužen za ubojstvo. Ovo, najsenzacionalnije ubojstvo u San Franciscu u proteklih nekoliko godina, povjereno je državnom tužitelju G. Sterling Grangleru (Vama). Vaš je zadatak da, pomoću informacija koje ste skupili ispitujući svjedoke i pregledom dokaza, uvjerite porotu u ubojstvo prvog stupnja.

Samu igru započinjete u svom uredu, u kojem ćete pokušati povezati sve konce u ovom slučaju. U skupljanju informacija pomoći će vam igračko sučelje, koje je vrlo jednostavno i omogućava istraživanje na način koji vama odgovara i po bilo kojem redoslijedu. Igračko sučelje pruža četiri opcije. Prva od njih je WITNESSES koja vam pruža priliku za ispitivanje svjedoka. Na raspolaganju su vam tri svjedoka: Yvonne, supruga ubijenog, koja je uvjerena da je Tobin s čistom namjerom ubio njenog supruga, Simon, bivši radnik iz galerije (on će vam biti jako bitan za povezivanje pljačke koja se dogodila u galeriji par dana prije ubojstva), i Ruby, djevojka optuženog Tobina, koja to sve smatra nesretnim slučajem. Nitko od njih nije vidio zločin, ali svatko zna bitne informacije, koje su vam bitne za rasvjetljavanje ovog slučaja. Samo ispitivanje svjedoka je vrlo jednostavno. Nakon odabira svjedoka, pojavit će se teme o kojima ih možete ispitivati. Za svaku temu imate ponuđena određena pitanja koja možete postaviti. Morate biti jako oprezni i lukavi pri odabiru pitanja koje ćete postaviti, jer postoji mnogo raznih smjerova u kojima vaše ispitivanje može otići. Od vašeg pristupa ovisi način na koji će se svjedok ponašati i što će vam reći, te kako će se ponašati na suđenju. Nemojte misliti da će vam biti dovoljno da snimite poziciju prije razgovora, pa ako se situacija ne razvije u vašu korist, jednostavno ponovo učitati igru. Kao što rekoh, svako pitanje je jako bitno i ovisno o njemu, situacija se može razviti na jako puno načina, a ne na samo dva ili tri. Kod ispitivanja, pruža vam se mogućnost da prvo čujete pitanje "u svojoj glavi" prije nego ga postavite svjedoku, kako bi lakše odredili način i pristup svjedoku. Nemojte zaboraviti da možete usred razgovora otići nekom drugom svjedoku ili proučiti nekakav dokument vezan uz slučaj, te se sa više informacija vratiti ispitivanju svjedoka. Zato nemojte nikad iscrpiti sva pitanja o nekoj temi, jer kada to napravite, više ne možete započeti razgovor o istoj. Osim svjedoka, važan izvor informacija i dokaza pružaju vam slijedeće dvije opcije: TAPES i DOCUMENTS. U TAPES možete pogledati





Dear Ruby red. I want to talk to you about what happened between us the other night. The feelings are so strong I can't think of anything else. Ruby, things are getting so complicated. I don't know what to think anymore, but I've decided the least I can do is tell the truth. What I told you then was true. I have very deep feelings for you - all right. I love you. I've said it.

But what I did last night was not right. I love my wife Yvonne and shouldn't have allowed things to go as far as they did. (I don't know how I'll face her.) And it's not fair to Jimmy either. We both know he's made a lot of mistakes, but I'm sure he's not such a bad guy. Finally, Ruby, what should be important to you is your own work because it is good, and could get lost in all this mess. Capiche?

Love,

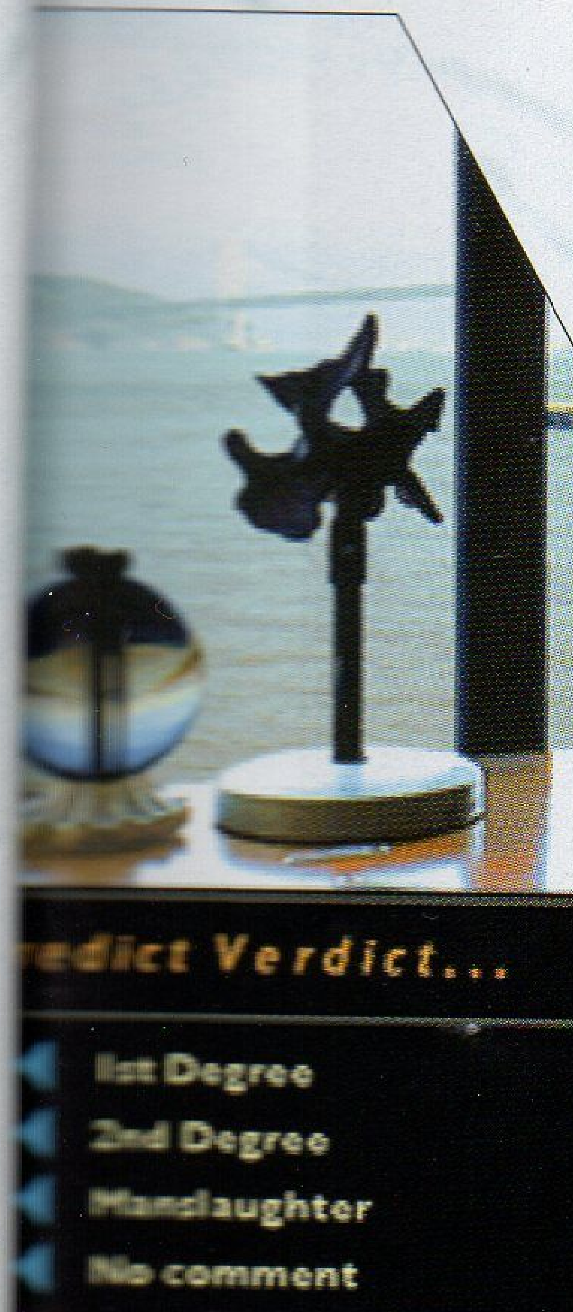
Zack

snimke policijskih intervjua, datih od strane ljudi bitnih za ovaj slučaj. Osim informacija, ovdje možete vidjeti koji je najbolji pristup za određenog svjedoka. Opcija DOCUMENTS pruža vam uvid u razne slike, izvještaje i pisma povezana s ubojstvom. Tako ovdje možete vidjeti slike samog poprišta ubojstva, slike dokaza (pištolj, košulja,...), dosje o svjedocima itd. Nakon što ste ispitali sve svjedoke i skupili sve potrebne informacije (barem vi tako mislite), idete na suđenje. Za to vam služi četvrta opcija GO TO TRIAL. Prije samog suđenja, nazvat će vas televizijski novinar da vas pita za vaše mišljenje u vezi konačne presude. Vaš odgovor može utjecati na način na koji će mediji pratiti suđenje i izvještavati o vašem nastupu.

Prilikom vašeg prvog pojavljivanja u sudnici, sudac će vas pitati da li želite održati uvodnu riječ. Pred vama će se pojaviti lista mogućih motiva, koje možete naglasiti ili samo spomenuti ili uopće ne spomenuti u vašoj uvodnoj riječi. Svrha uvodne riječi je da se poroti objasne vaše smjernice u istrazi, kako bi se svjedočenje vaših svjedoka moglo staviti u određeni kontekst. Nakon uvodne riječi, sve je spremno za suđenje, koje počinje ispitivanjem vaših svjedoka. Svjedoke ispitujete na potpuno isti način kao prilikom istrage. Ovdje bih ponovo naglasio oprez prilikom odabira pitanja i pristupa za određenog svjedoka, jer svjedok ne mora reći iste činjenice kao i prilikom istrage. Nakon što ispitate svjedoka, na scenu stupa braniteljica optuženog, koja neće birati sredstva kako bi uvjerila porotu u nevinost svojeg klijenta. Nakon što i tužitelj i branitelj ispitaju svjedoka, završava suđenje za taj dan (jedan dan, jedan svjedok), te ćete moći vidjeti na vijestima komentar dosadašnjeg tijeka suđenja. Tu možete saznati bitne stvari o tome gdje griješite i koji bi pristup bio bolji. Nakon što ispitate sve svoje svjedoke, braniteljica (zavisno o tijeku suđenja) može pozvati neke svoje svjedoke, koje vi također možete ispitati. Poslije toga, ostaje na poroti da donese odluku. Zavisno o tome kako ste povezali sve stvari koje su prethodile ubojstvu (pljačka galerije, afera između Ruby i Zacharya) i koje ste dokaze predočili potori, presuda može varirati između oslobađajuće presude i odluke da je Tobin kriv za ubojstvo prvog stupnja (ubojstvo s predumišljajem). Najbolji ishod koji možete postići je krivnja za ubojstvo prvog stupnja plus krivnja za pljačku. Načina za postizanje takvog ishoda ima više. Ne morate dokazati sve, dovoljno je uvjeriti porotu u vaše mišljenje.

Sama igra napravljena je u FMV (full motion video) sistemu i to jako dobro. Na zvuk nema potrebe trošiti puno riječi s obzirom da je jedini zvuk u igri glas, pošto se cijela igra svodi na razgovor. Opći dojam je izvrstan. Originalna ideja je ono što najviše doprinosi kvaliteti ove igre, te uopće ne sumnjam da će mnogi provesti noći i noći pokušavajući dokazati Tobinovu krivnju.





IN THE 1st DEGREE

BRODERBUND

PLATFORMA: PC/CD, MAC/CD

OS: DOS, WIN/WIN95, MAC OS

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 486 DX/33, 8 Mb RAM

DOJAM

IGRIVOST

ZVUK

GRAFIKA

KONAČNA PRESUDA 91

CHAOS Publishing Inc. CHAOS Publishing

In The 1st Degree

THE INCREDIBLE MACHINE III

by Nino Bjeloš

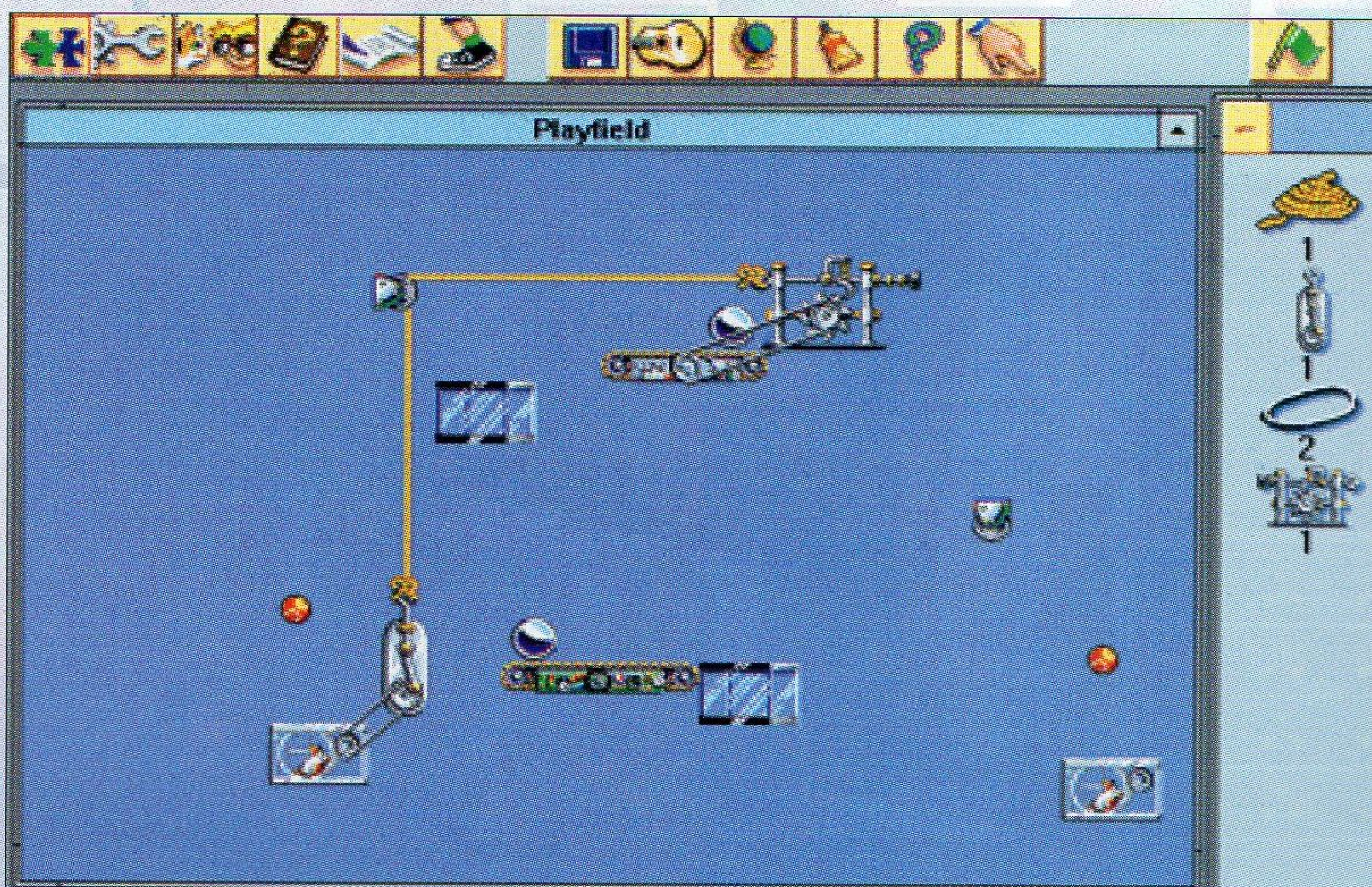
U doba kada se proizvođači igara natječu u tome tko će napraviti što realniju i kompleksniju igru, igra poput ove pravo je osvježenje. Iako The Incredible Machine ne sadrži izvanredne video sekvence ili fantastične renderirane animacije i ne dolazi na nekoliko CD-a, ipak ima obilje kvaliteta. Za one koji nisu imali prilike igrati TIM ili neki od njenih prethodnika, princip igre je ovaj: morate pomoću stvari koje vam stoje na raspolaganju složiti mehanizam (koji uvelike podsjeća na lude mehanizme koje smo, kao mlađi, gledali u crtanim filmovima tipa Tom & Jerry) pomoću kojeg ćete rješiti zadatak koji se postavlja pred vas.



Nakon pokretanja igre, pred vama se pojavljuje glavni izbornik na kojem vam se pružaju opcije za startanje nove ili nastavak stare igre, za stvaranje vaših vlastitih zadataka, pokretanje help-a, zatim opcija za startanje igre za dvoje igrača itd. Nakon što ste pokrenuli novu igru i upisali se u registar za praćenje vašeg napretka, počinjete sa tutorial zadacima. Oni su izrazito lagani i glavna vam im je uloga da vas upoznaju sa svim predmetima koje ćete imati priliku koristiti i sa načinom na koji oni funkcioniraju. Što se predmeta tiče ima ih izrazito puno. Tako imamo različite lopte, cijevi, eksplozivne naprave, pokretne trake, užad, tu su zatim uređaji poput elektromotora, agregata, miksera, a postoje i nešto neuobičajniji uređaji. Tako npr. imamo kutiju s mišem, u kojoj, nakon što je nešto udari, miš počinje trčati i okretati kolotur koji može pokrenuti neki drugi predmet npr. pokretnu traku ako je povezana sa njim. Postoje i nekoliko likova koje isto možete koristiti - Newton Mouse, Curie Cat, Mandrill i Bill the Goldfish.

Nakon što ste prošli tutorial, krećete na easy zadatke, a poslije njih dolaze redom medium, hard i really hard zadaci. Za svaki zadatak imati na raspolaganju određeni broj predmeta koje možete upotrijebiti ali nisu vam svi potrebni za rješenje već su neki postavljeni kako bi vam odvukli pažnju. I dok ćete easy zadatke relativno lagano rješavati, što će igra više odmicati morati ćete ulagati sve više truda i mašte kako bi se domogli rješenja. Za neke ćete zadatke morati sastaviti stvarno komplicirane mehanizme dok će neka ješenja biti toliko jednostavna da ih siguno nećete odmah uočiti.

Sama igra grafički je jako dobro napravljena, sa lijepo animiranim predmetima i likovima. Zvuk je kvalitetno napravljen, poglavito zvukovi koje stvaraju sami predmeti pri njihovim radnjama. Muzika je u skladu sa igrom ovakvog tipa i varira od vrlo živahne i vesele melodije do polaganih tema te uopće ne smeta ili iritira čak i nakon dužeg slušanja. TIM je izrazito zabavna igra koja će vas sigurno dobro nasmijati svojim rješenjima i ujedno prilično okupirati vaš mozak pri rješavanju problema i vjerujem da je to dovoljna preporuka za ovu igru.



THE INCREDIBLE MACHINE 3

SIERRA

PLATFORMA: PC/CD

OS: WIN

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 486 DX/33, 8 Mb RAM

DOJAM	
IGRIVOST	
ZVUK	
GRAFIKA	

KONAČNA PRESUDA 77

CHAOS Publishing Inc. CHAOS Publishing



U L.A. Convention Centru održava s od 16. do 18. svibnja najveći sajam informatičkih igara na svijetu. Sva izložbena mjesta su odabno popunjena, a 400-tinjak izlagača iz svih područja informatičke zabave i multimedije će na svijetlo dana iznesti gomile proizvoda i projekata. Nešto više o E3-u u trećem broju CHAOS-a.

WIZARD PINBALL CONTROLLER

Pararelno s razvojem kompjutorske tehnologije razvijale su se i kompjutorske igre, tako da smo danas svjedoci nevjerovatne kvalitete i realnosti koje igre pružaju dok se za neke vrste može reći da su dosegle nivo koji će se teško moći poboljšati. Da bi još povećala kvaliteta igranja počeli su se proizvoditi specijalizirane kontrolne jedinice za određene vrste igara npr. poseban joystick za flight simulatore, joystick za arkadne igre, volan i papučice za auto simulacije i sl. Zato ne čudi izlazak novog proizvoda kuće THRUSTMASTER pod imenom WPC - Wizard Pinball Controller koji se koristi u, kako mu i ime kaže, u fliper simulacijama.

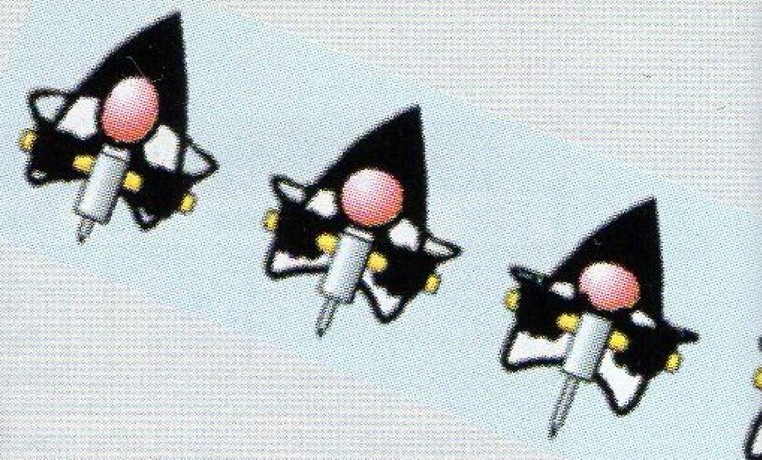


Sam uređaj izgleda kao miš okrenut na stranu sa velikom tipkom sa strane. Postavljanje je jednostavno, samo postavimo sa svake strane tipkovnice po jedan i priključimo ih u standardni joystick port (koji mora imati mogućnost dva priključka) te pokrenemo kalibracijski software. Kalibracijski software pokrećete u Windowsima i on zahtjeva od vas da prilično divlje protresete tastaturu kako bi odredili senzore za tilt.

Unutar samog uređaja nalaze se male kuglice koje svojim pomicanjem aktiviraju optičke senzore i da bi pomaknuli igraču ploču flipera dovoljno je da gurnete tipkovnicu. Najbolje od svega je to što to stvarno funkcionira. Jedina mala zamjerka ide na račun težine jer se ipak pomicanje tipkovnice po stolu ne može usporediti sa pomicanjem sto kila teškog flipera u omiljenom bircu.

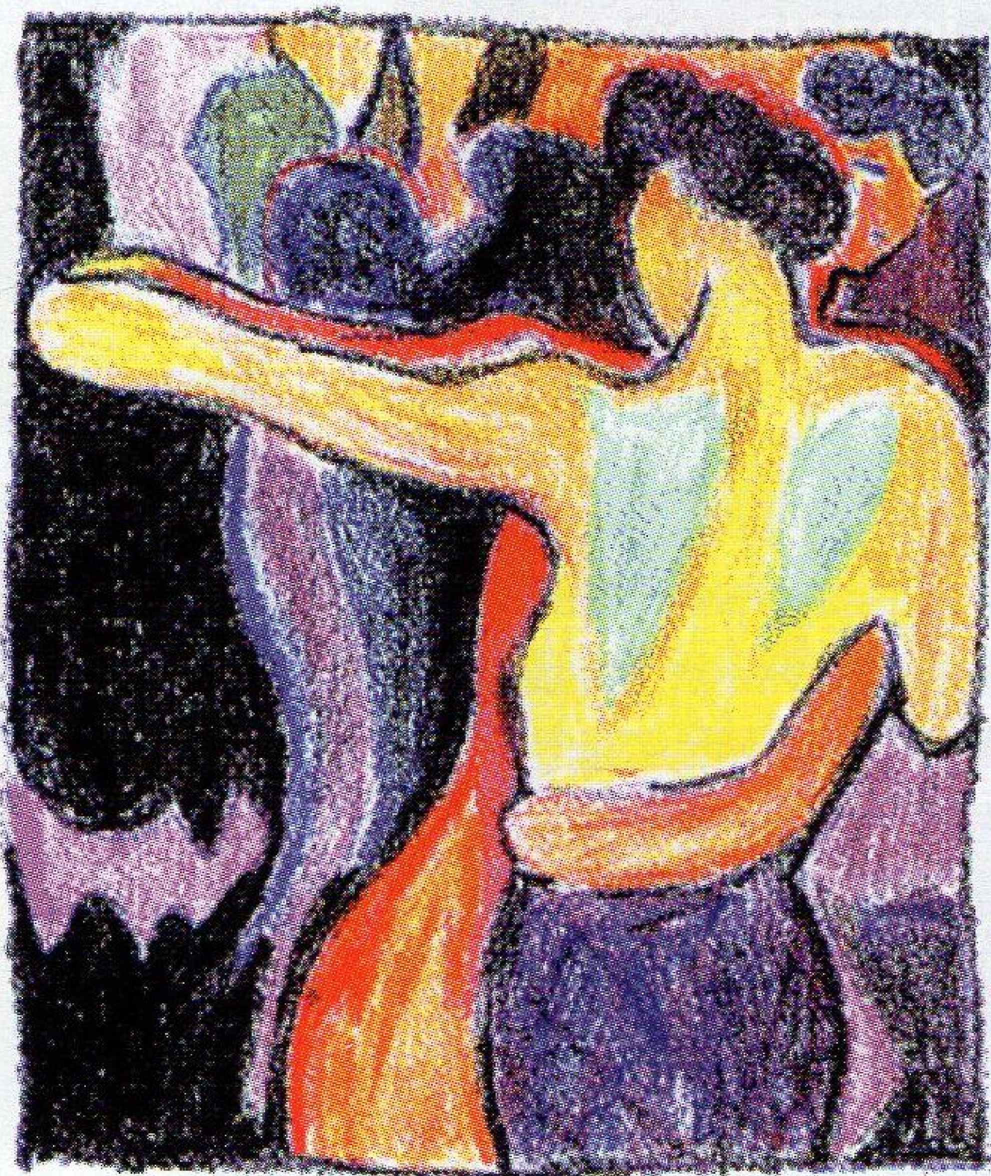
Trenutno na tržištu postoje samo nekoliko igara na kojima se WPC može koristiti, no užurbano se rade da se njihov broj poveća. Tako će sve nove fliper simulacije imati opciju za WPC, dok se i neke stare simulacije prerađuju kako bi se i one mogle igrati pomoću WPC-a. Stoga vjerujem da će on steći veliki broj poklonika među zaljubljenicima u flipere te će postati nezaobilazan rekvizit pri igranju.

JAVA



Zadnjih mjeseci na Mreži su se pojavili noviteti zvani Java, Javascript i HotJava, koji su osim golemog zanimanja cyber populacije izazvali mnoge zabune, uglavnom zbog sličnih imena. Tako, na primjer, gotovo četvrtina pitanja u comp.lang.javascript USENET grupi glasi otprilike: "Je li java i javascript isto, i u čemu je razlika, ako nisu". Pa, da pojasnimo...

Za početak, **JAVA** je programski jezik koji omogućuje stvaranje programa, koje je moguće izvršavati na bilo kojoj platformi, bez prethodne kompilacije. Ti programi mogu biti appleti, koje gledamo Netscape Navigatorom, ili nekim drugim browserom koji podržava Javu, ili aplikacije, koje direktno izvršavamo. Kada gledamo neku stranicu koja sadrži Java applet, on se automatski pokrene i ponaša se kao svaki drugi program pokrenut na našem računalu. Pri tome se sve događa potpuno transparentno, bez intervencije korisnika, i potpuno je sigurno. Znači, nije potrebno skidati program sa ftp servera (ili s weba), dekompresirati ga, pokrenuti ga, moliti Boga da nema virusa, i da radi na verziji Windowsa koju koristimo. Treba samo pogoditi mišem odgovarajući link, i program dolazi i pokreće se sam. Za pokretanje Java programa potrebno je: Netscape Navigator 2.0 ili noviji, pod Windowsima 95 ili NT, ili pod raznim unixima. Osim toga, uskoro će (navodno) biti moguće pokretati Java programe pod novim Microsoftovim Internet Explorerom 3.0, a licencu je otkupio i IBM, koji razvija Java interpreter za Windowse 3.1, i naravno za OS/2. Kad smo već kod budućnosti, Sun Microsystems, firma koja je razvila Javu, razvija i mikroprocesore koji će izvršavati Java kod. Radi se o tri čipa, koji se zovu PicoJAVA, MicroJAVA i UltraJAVA, s cijenama od 25, 50 i 100 dolara. PicoJAVA će se koristiti u mikrokontrolerima, MicroJAVA je namjenjena za robu široke potrošnje, štampače, telekomunikacijske uređaje i jednostavnije igre, a UltraJAVA će biti promjenjena u multimediji, za "mrežna računala", 3D grafiku i igre. U Sunu procijenjuju da će u prosječnom (američkom) domu 2000. godine biti oko 200 mikroprocesora, pa oni tu vide dobru zaradu i očekuju da bi na Java procesorima mogli ostvariti promet od 15 milijardi dolara do 2000. godine.



Ako želite razvijati Java programe, treba vam Java Developers Kit, ili skraćeno JDK. Možete ga naći na ftp serveru thphys.irb.hr u direktoriju /pub/java. Skidajte datoteke s .exe.gz ekstenzijom, jer obične .exe datoteke ne prolaze kroz vezu između SRCA i IRB-a, zbog toga što imaju u sebi previše nula. Osim toga, vrlo vjerovatno će vam trebati dokumentacija, koju možete naći u istom direktoriju. Novije verzije svega toga možete naći na lokacijama: **http://java.sun.com/** ,te **http://diana.zems.fer.hr/java/**, gdje se nalazi hrvatska Java users grupa, a informacije i pomoć možete dobiti i u comp.lang.java grupi. Ako nemate Pentiuma na 133 MHZ, ili nešto jače, nemojte skidati Java Workshop. Najvažniji dijelovi JDK su *javac* - Java kompilator, *appletviewer* - alat za gledanje appleta, bez učitavanja Netscapea, i *java* - java interpreter, s kojim ćete pokretati aplikacije. U src direktoriju koji vam napravi instalacioni program, nalazi se komprimiran izvorni kod svih osnovnih klasa i vrlo je korisno to unzipati i razgledati, kao što je dobro obići i demo direktorij. Java jezik je sličan **C++** iz kojeg su izostavljeni zbunjujući dijelovi, kao što su templateovi, preopterećeni operatori. Postoje gotove vrlo močne klase za rad sa stringovima, brojevima, matricama, slikama (GIF i JPEG), mrežom (FTP, HTTP, URL), prozorima. Ne očajavajte zbog brzine kompilacije s javac-om. Ipak je to program pisan u Javi. Osim toga, ako to nekog može utješiti, Java se brže izvršava na 486DX2/66 nego ne SGI Indyju na 100 MHZ. Tako tvrde svjedoci.

Ako samo želite vidjeti kako sve to izgleda, **http://www.gamelan.com/** je dobar izbor. To je najveći site koji sadrži isključivo linkove na stranice koje su na bilo koji način povezane s Javom i JavaScriptom na internetu. Na **http://www.jars.com/** nalaze se stranice na kojima su uvršteni i ocijenjeni samo najbolji linkovi. Obavezno pogledajte što ima tamo. Od igara bih izdvojio bih jako lijepi Iceblox, koji ćete naći na slijedećoj lokaciji: **http://www.tdb.uu.se/%7Ekarl/java/iceblox.html**, te tetrisoliku ugru BlueBlox, koja se nalazi na **http://diana.zems.fer.hr/%7Evnesek/BlueBlox/**.

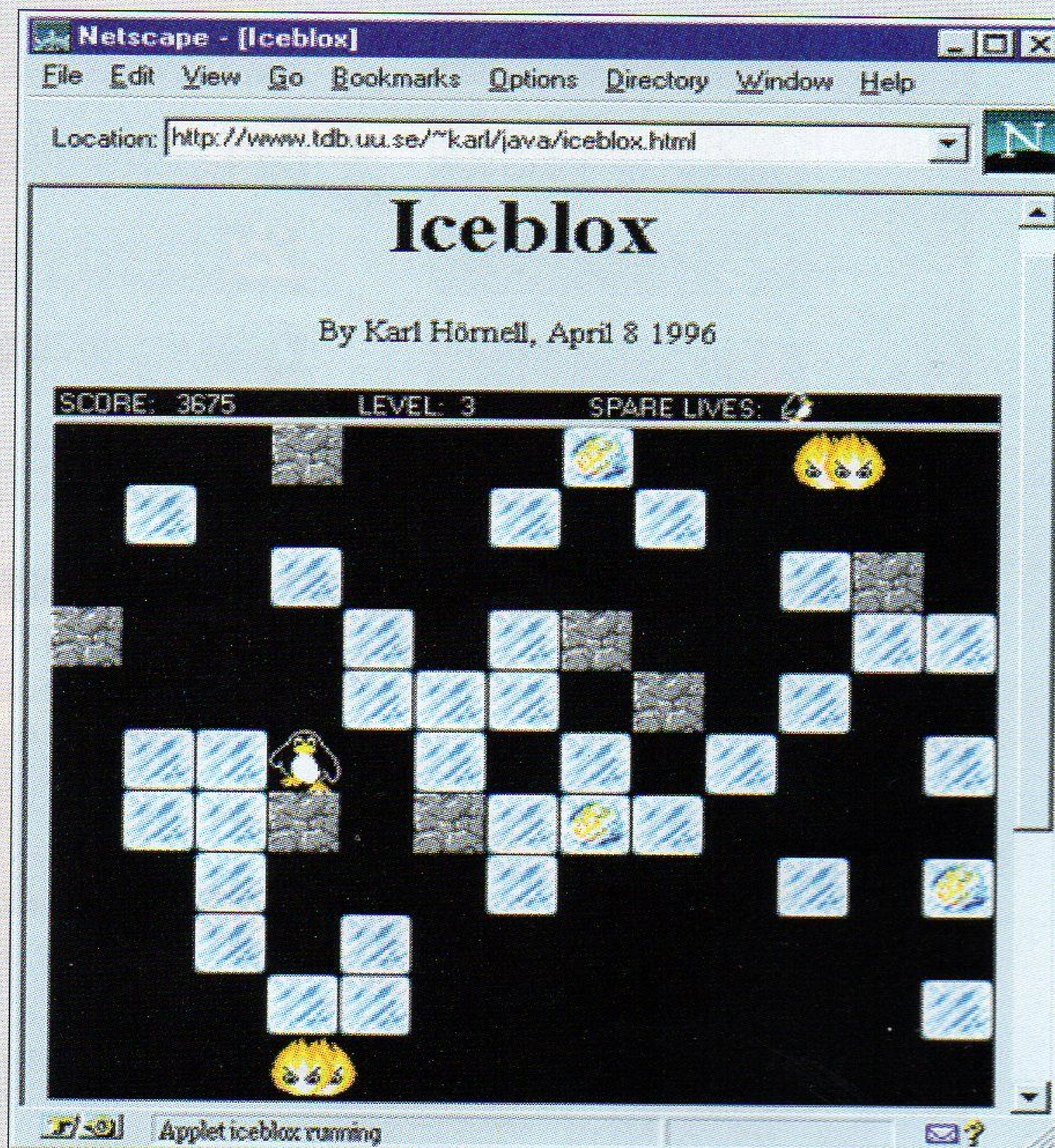


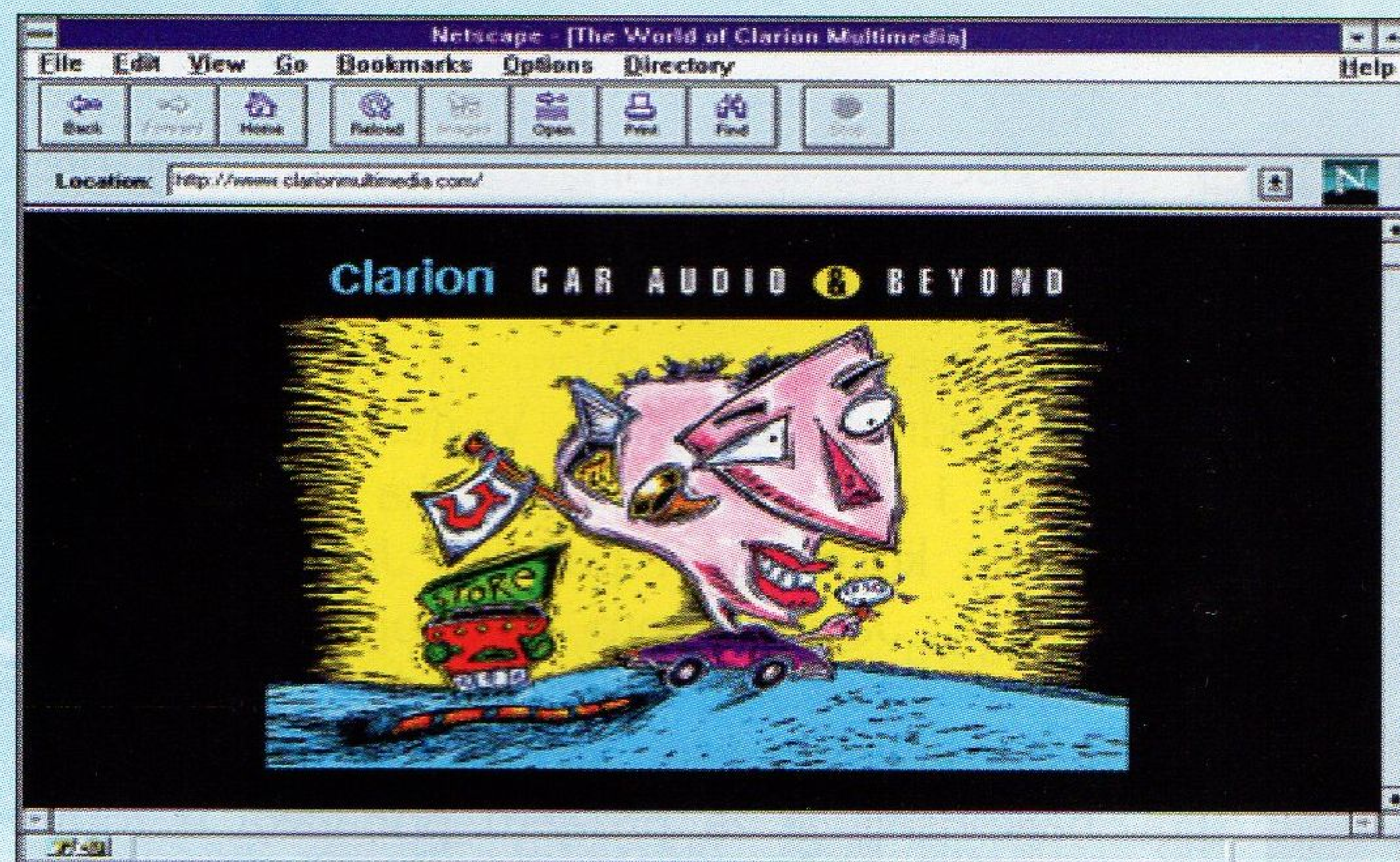
Rekord je otprilike 80486. Vrlo dobro se možete zabaviti crtajući impresionističke slike na **http://reality.sgi.com/grafica/impression/**. Od korisnih programa koji se mogu naći na Mreži, svakako treba navesti Digital Simulator, koji je prema ocjeni u Jars-u jedan od deset najboljih Java programa u ožujku, a može se naći na **http://www.bart.nl/%7Eivr/digsim/index.html** Treba još spomenuti i Java magazin JavaWorld, koji se nalazi na **http://www.javaworld.com/**.

JAVASCRIPT je script jezik za Netscape. Ako vas nervira to što u Navigatoru ne vidite kuda neki link vodi, zbog toga što na mjestu gdje to obično piše (statusna linija) ide nekakav skrol (neke debilne poruke), nervira vas program pisan u Javascriptu. Ako se pitate kakve to ima veze s Javom, evo odgovora: kad je Netscape kupovao licencu za Javu od Sun-a, platio je i za dozvolu da svom script jeziku koji se do tada zvao Livescript daju ime Javascript. Jezik liči na Javu, ali ima bar dvadeset bitnih razlika. Prva, i najbitnija je u tome što je to script jezik za Navigator i ništa drugo, dok ja Java programski jezik opće namjene. Doduše, zbog goleme Netscapeove popularnosti, skoro pa monopola, postoji mogućnost da još netko podrži Javascript, ali teško da će to postati standard. Mišljenja smo da je Javascript rezultat borbe za prevlast između Netscapeovog Navigatora i Microsoftovog Internet Explorera. Naime, Netscape i Microsoft se natječu tko će uvrsti-ti više nestandardnih dodataka u svoj browser, te tako osvojiti veći dio tržišta. Tako Netscape ima editor, kupili su WebFX, ugrađuju Javu, a Microsoft stavlja svoju verziju podrške za VRML, Visual Basic, stylesheetove, i još mnogo dodataka u Explorer 3.0, među kojima je i podrška Javascriptu.

Javascriptom se mogu izvesti jednostavniji proračuni, mijenjati tekst stranice, izvesti jednostavniji efekti kao što je skrol teksta, a najkorisniji je za provjeru podataka u formovima, prije nego što ih browser pošalje http serveru. Više informacija o Javascriptu se može naći na **http://home.netscape.com/** i u grupi comp.lang.javascript. Primjeri se mogu naći na **http://www.gamelan.com/**.

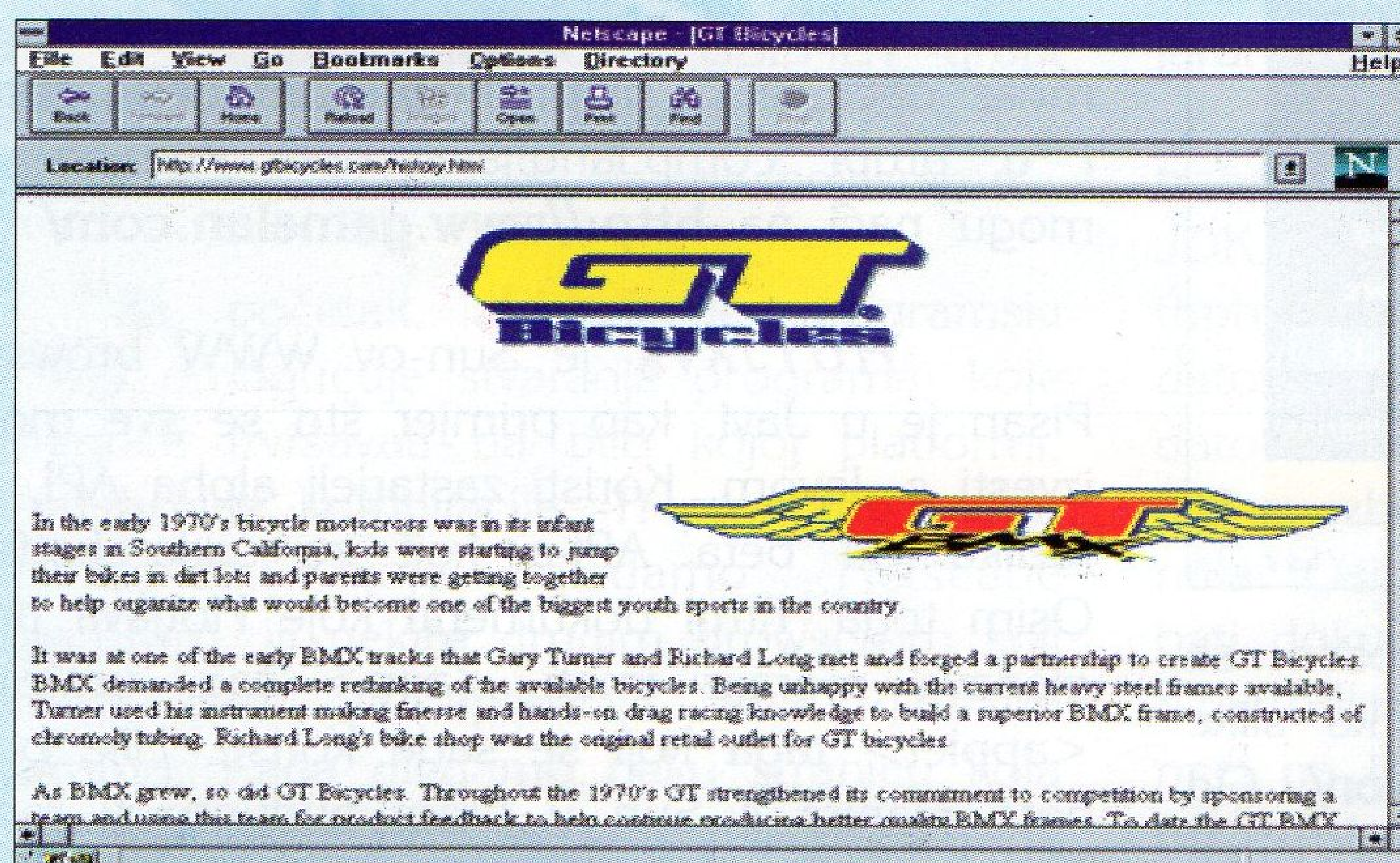
HOTJAVA je Sun-ov WWW browser. Pisan je u Javi, kao primjer što se sve može izvesti s Javom. Koristi zastarjeli alpha API, za razliku od beta API-a koji se sada koristi. Osim toga, html dokumenti koje Hotjava pregledava moraju imati <app> tag, umjesto <applet> taga koji se sada koristi. Nije poznato planira li Sun u bližoj budućnosti raditi nove verzije, ali kad se pojave računala zasnovana na JAVA procesorima, možemo očekivati da će standardni software na njima biti potomci Hotjave. Inače, Hotjava nije loš browser. Lijepo izgleda, ima prekrasan toolbar, nije niti dvostruko sporiji od Netscapea, što mnogo govori o Netscapeovoj brzini, jer se Hotjava izvršava pod interpreterom. Hotjava je prvi dinamički WWW browser, što bi Sun-ovci-ma značilo da ako Hotjava ne zna kako postupiti s određenim tipom podataka, pokupi sa servera dodatak kojim se taj tip podataka obrađuje. Mehanizmi kako to radi nisu navedeni, ni gdje se to može isprobati, ali zamisao nije loša. Hotjavu možete naći na **http://java.sun.com/** kao i na ftp serveru thphys.irb.hr u /pub/java direktoriju. Nova verzija Hotjave, koja će biti u skladu s novim beta API-jem, trebala bi se pojaviti sredinom travnja, tvrde u Sun-u.





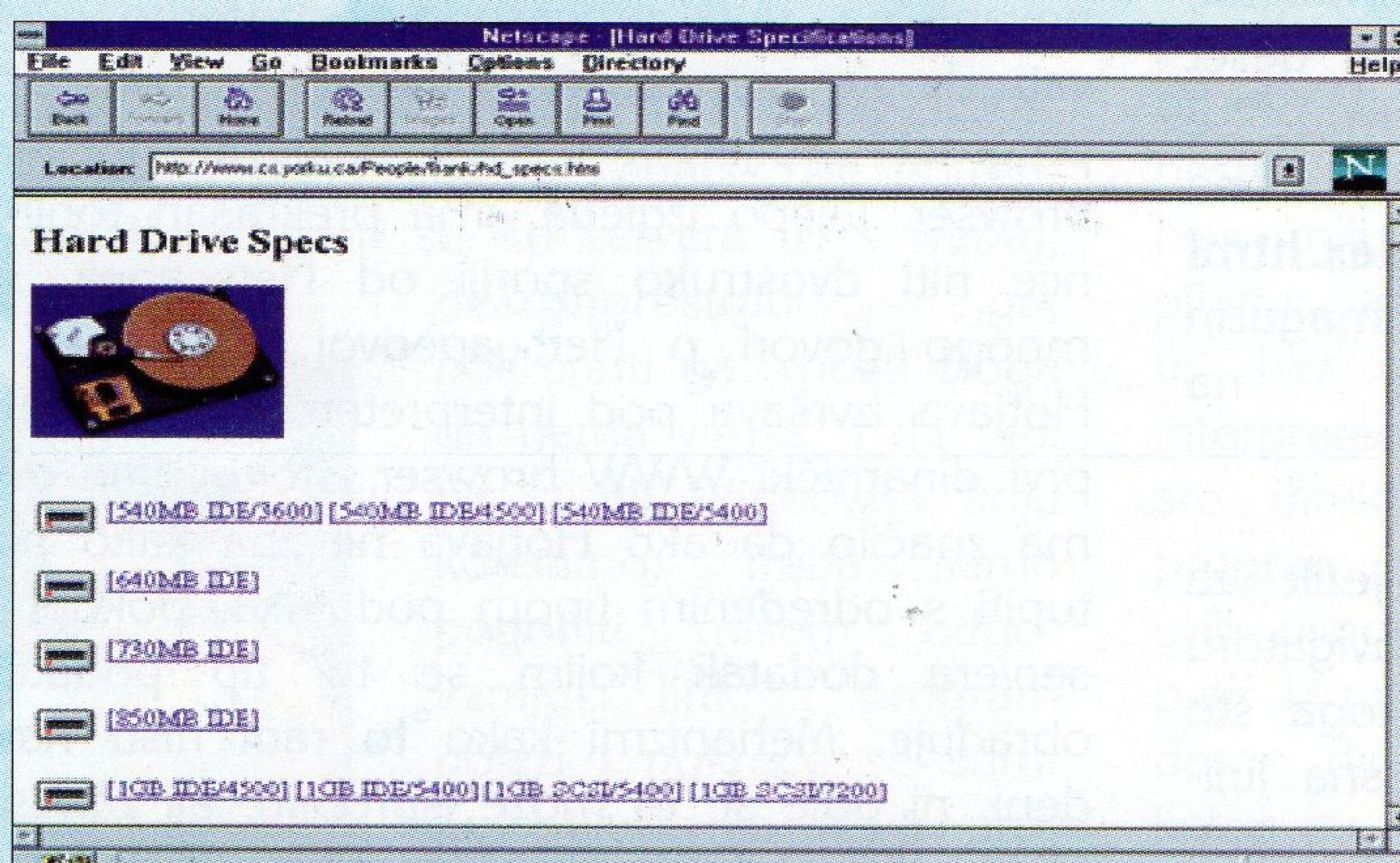
http://www.clarionmultimedia.com/

ZANIMA VAS MUZIKA U AUTU ZA OVO LJETO; PRAVI IZBOR JE CLARION. PROVJERITE STO IMAJU NOVO ZA VAS AKO STE PRI NEKOJ ŠUŠKI.



http://www.gtbicycles.com/

Ovdje možete naći sve o GT biciklima. Za one koji to ne znaju, GT je prvi proizvođač BMX bicikala, a u "poslu" je od 60-tih godina.



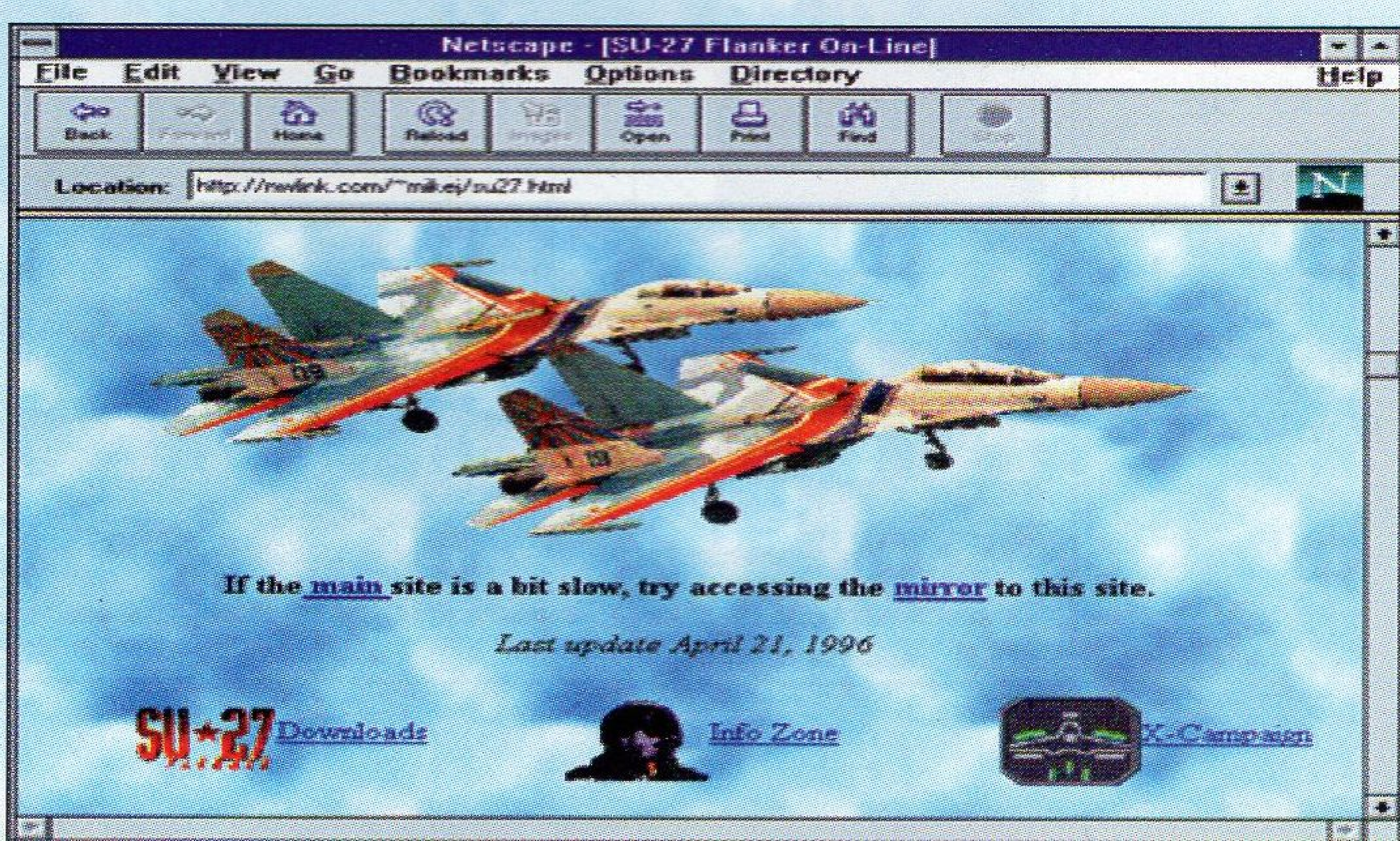
http://www.cs.yorku.ca/People/frank/hd_specs.html

Ako imate problem sa diskom i neznate što bi - odite na ovu web stranicu! Ovdje možete naći skoro sve potrebne drivere za skoro sve poznate diskove.



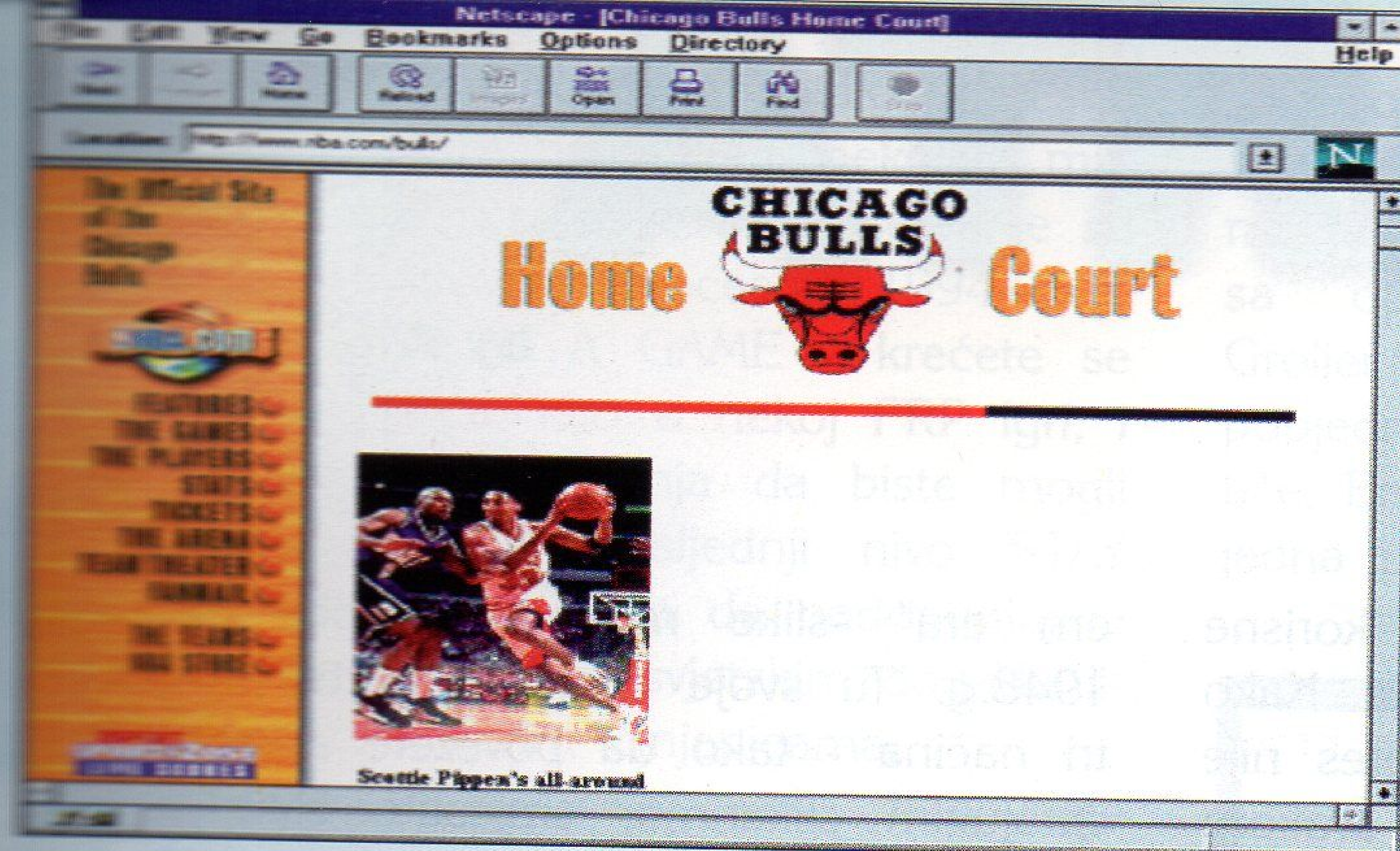
http://www.linux.org/

Za one koji nisu upoznati sa najboljim shareware operativnim sistemom, na ovim WWW stranicama o toj inačici UNIX-a možete naći praktički sve.

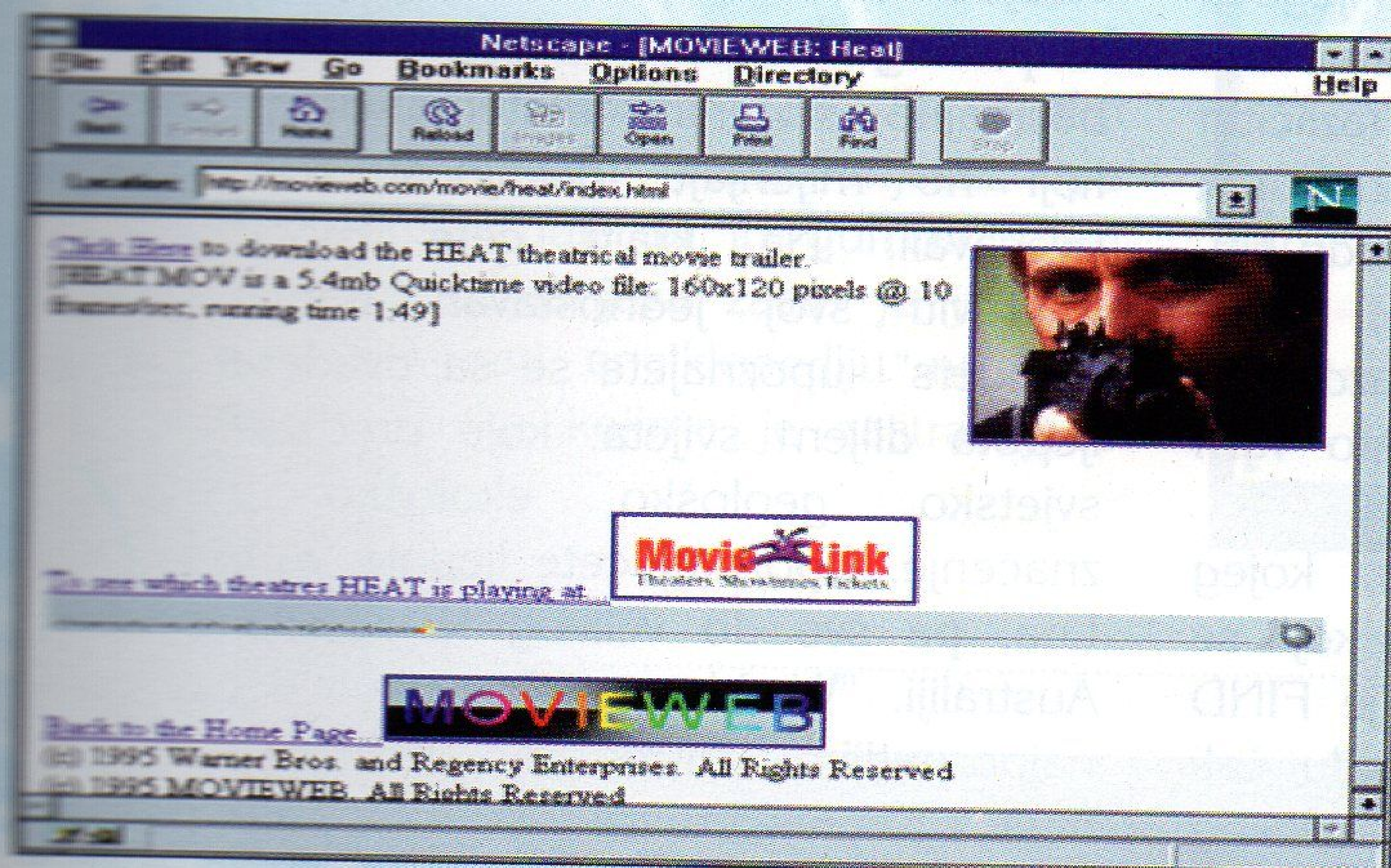


http://nwlink.com/~mikej/su27

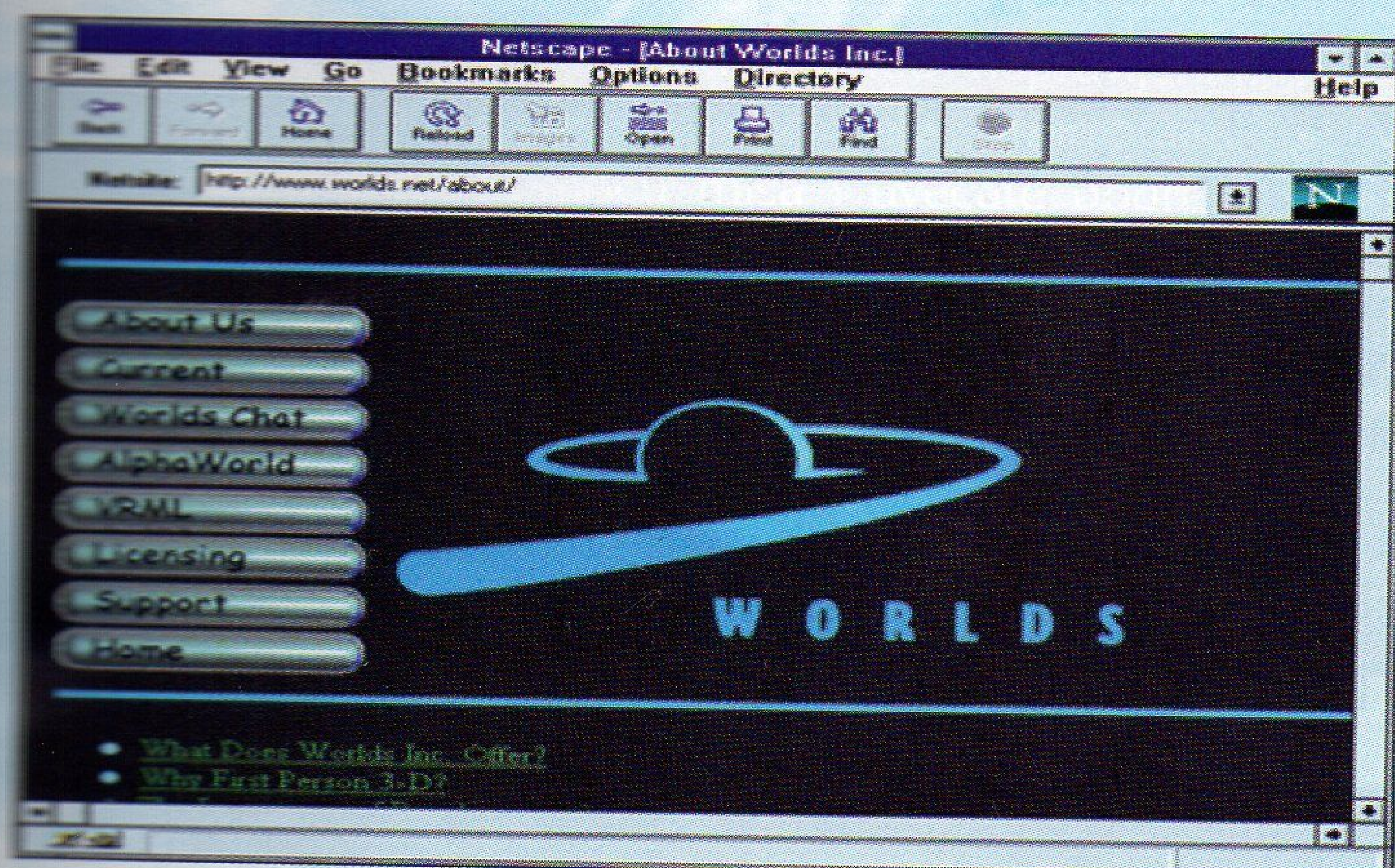
O simulaciji letenja SU-27 Flanker možete čitati na 56. stranici, a detaljnije performanse ovog izuztnog ruskog zrakoplova možete naći i na netu.



http://www.nba.com/bulls/
Zanima vas koliko je "kuki" zabio koševa, a niste gledali utakmicu. Ništa zato, pogledajte to sami na njihovoj www stranici.



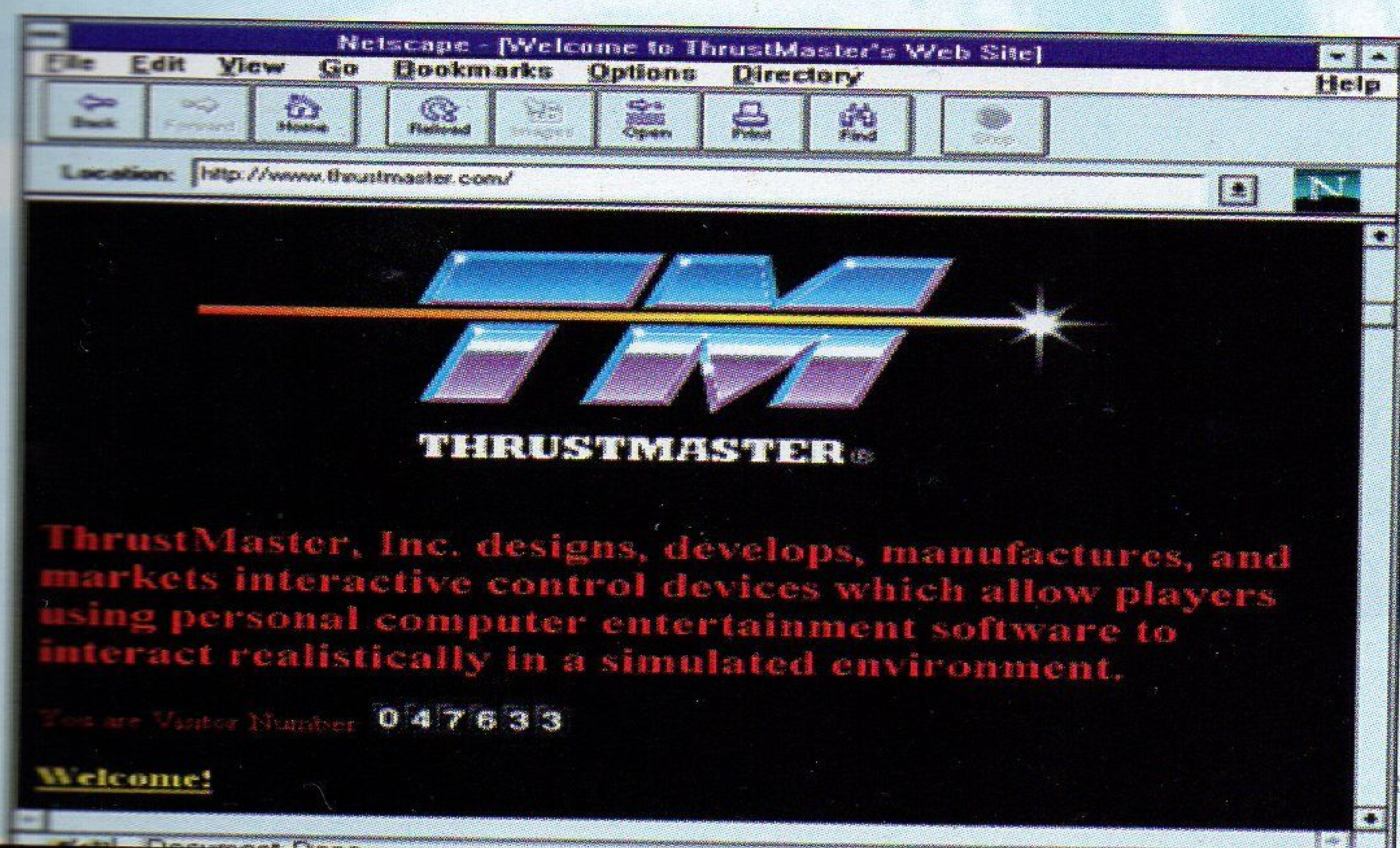
http://movieweb.com/movie/heat/index.html
Niste pogledali uzbudljiv film HEAT u kojem glume poznati glumci kao AL PACINO, ROBERT DeNIRO i VAL KILMER, a sve vas zanima o tom filmu i mnogo ostalih. Rješenje je jednostavno - sve možete pronaći ovdje na movieweb-u. Ako vam se baš i neda čekati u videoteci možete si skinuti djelić interaktivnog filma.



http://www.worlds.net/about/
WORLDS - na ovom site-u možete saznati sve o 3D navigaciji i interakciji na internetu. Članovi Worlds-a su poznati u svijetu po tome što su napravili unikatno virtualno okruženje za Tokyo cyber cafe. Ako imate VR, skinite potrebna uputstva,soft i postanite Johnny Mnemonic.



http://www.oeh.uni-linz.ac.at/~chris/HATE/
Mrzite winblows-e, niste jedini - ima još istomišljenika. Što oni kažu pogledajte na ovoj www stranici. Just for a record ova stranica je osvojila nagradu u kategorija: Most Likely To Be Censored Page. Sličie koje vidite sastrane možete skinuti kao logo.sys i tada ćete ih stalno gledati pri učitavanju windows'95.



http:/www.trustmaster.com/
O ovom proizvođaču joystica suvišno je govoriti. Najnovije projekte i proizvode možete pogledati ovdje, a tako i cijenu u SAD-u, a ako posjedujete American ili Mastercard karticu, uskoro ćete sve proizvode na site-u moći naručiti preko net-a.

ENCARTA 96

by Andrew Yurkovich

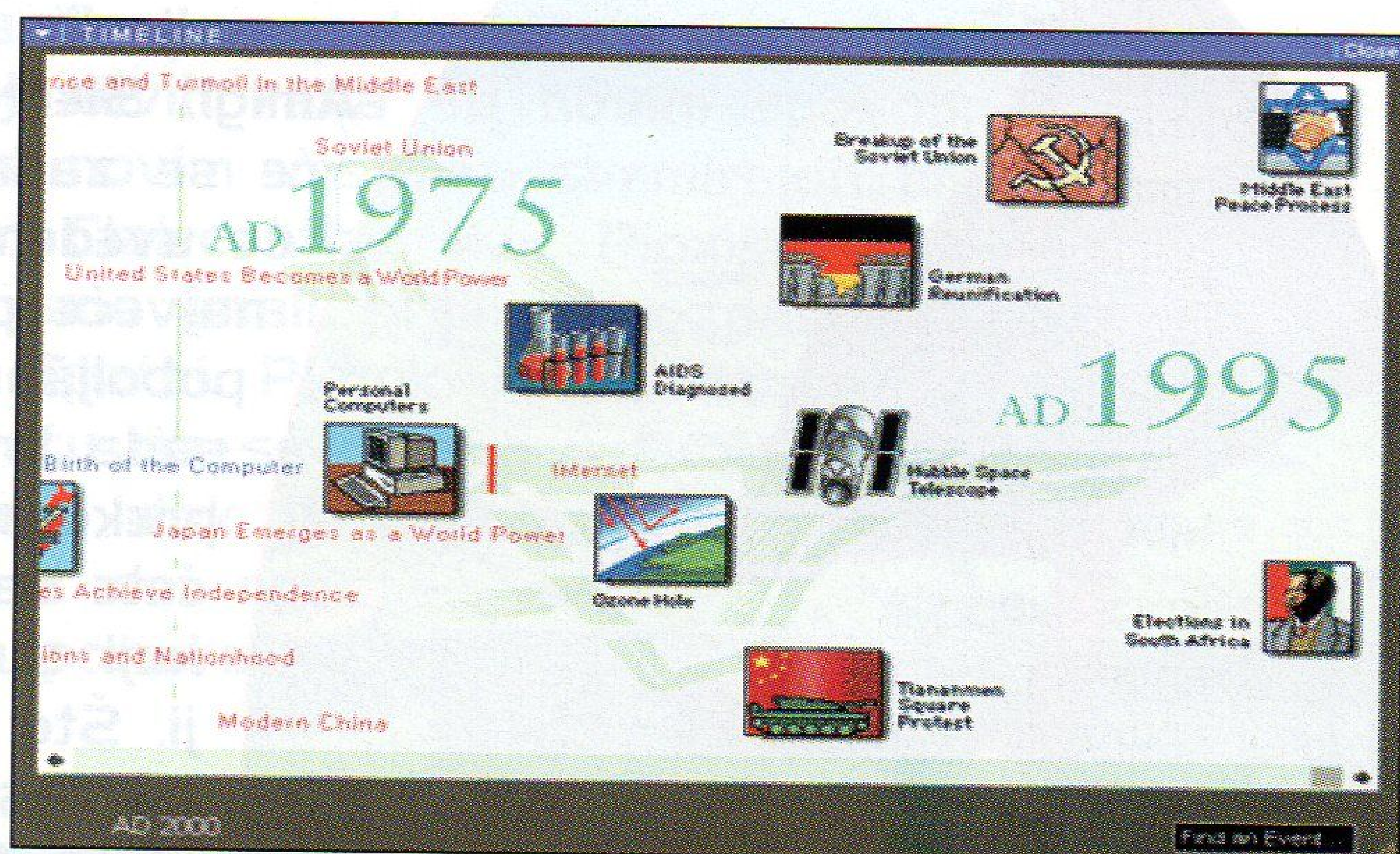
Svi smo se navikli na brojne korisne aplikacije programerskog diva Microsofta. Kako neki od vas možda ne znaju, Bill Gates nije nikada završio "college", pa se zato svakom prilikom zalaže za obrazovanje mladih. Njegova je razvojna politika uvijek bila usmjerena prema što većem broju korisnika različitih dobnih granica, pa je slijedeći razuman korak bilo okušavanje na edukacijskom području. Prva je Microsoft-ova kompjuterska, opća enciklopedija Encarta započela to razdoblje. Najnoviji nastavak je Encarta 96, a što vam ona nudi uskoro ćete saznati.

Krenimo sa uvodnog ekrana, kojeg možete vidjeti na priloženoj sličici, i koji se sastoji od osam različitih menija. Prvi je FIND koji vam puno koristi u snalaženju među čak 26 386 članaka. Odlično je izveden, jer kad nešto tražite, ne morate to tražiti samo po prvoj riječi ili slovu, već i po kategoriji, vremenu, mjestu događanja. Osim toga, tu je search wizard, koji vam može pronaći bilo koji članak povezan sa traženom riječi. Mogućnosti traženja su stvarno velike, a što je najvažnije, pregledne su i jednostavne. Na mom šesterostrukom CD-u do svega je dolazio za sekundu ili dvije, tako da je po mojem mišljenju program za traženje brz, ali mislim da ni vlasnici CD-a dvostruke brzine neće očajavati. Drugi meni je LOOK AND LISTEN - ovdje možete čuti himne svih država (hrvatske npr.), zvučno opisane velike događaje (američki građanski rat...), poznate kompozicije velikih skladatelja (npr. Bach-ov Brandenburški koncert), mape velikih gradova i fotografije raznih povijesnih ličnosti. Nagledati ćete se i naslušati točno 7504 stvari. Treći meni je EXPERIMENT- najzanimljivije je da to što ovdje naučite možete provjeriti nizom različitih testova, što čini lakšim savlađivanje novih pojmova. Na neki način, prisiljava vas da otkrivate i učite. Svi pojmovi su vam predočeni potpuno interaktivno, što znači sa puno slika, zvukova i animacija. Teme su: "Orbit" -simulacija putanja planeta, gdje možete napraviti svoju simulaciju orbite nekog nebeskog tijela. "World languages" -čuti ćete kako se izgovaraju riječi da, ne, hvala, doviđenja, ja se zovem ..., brojeve od jedan do deset na svim jezicima, pa čak i hrvatskom. Možete uspoređivati izgovore tih riječi iz različitih jezika i tako uočavati sličnosti i razlike. "Ellis Island" -mala povijest doseljenika u Ameriku. "Famous paintings of modern era" -slike modernog doba od 1784-1948.g. Tu svoje znanje možete provjeriti na tri načina - tako da povežete slike sa odgovarajućim slikarima, smjestite slike u odgovarajući slikarski pravac i spojite dvije slike. "Exploring fractals" -naučiti ćete nešto o beskrajno složenim matematičkim objektima, koji ne mijenjaju detaljnost ma koliko ih uvećavali. Na kraju ćete moći praktično napraviti svoj jednostavan fractal. "Natural wonders" -upoznajete se sa dvadeset prirodnih ljepota diljem svijeta, koje predstavljaju veliko svjetsko, geološko, ekološko i kulturno značenje. Upoznati ćete ljepote vulkana Mauna Loa, pa sve do velikog koraljnog grebena u Australiji. "World music" - upoznati će vas sa najpoznatijim muzičkim instrumentima, njihovim porijeklom itd. "Personal nutrition" vam pomaže da upoznate detaljnije hranu što jedete (nema više pizza kad pročitate koliko ima kalorija) i kako da sastavite vaš optimalan jelovnik. Zadnje dvije stvari tiču se samo onih koji žive u SAD-u. To su "population cart" - predviđate porast stanovništva u pojedinim državama SAD-a, i "climate chart" -predviđate klimatske uvjete u državama SAD-a. Četvrti meni je GUIDED TOURS -Encarta vas vodi na putovanje, gdje ćete moći upoznati najpoznatije svjetske ličnosti, austronaute, mlade atlete kao npr. Shquille O'Neal, olimpijske prvake, istraživače i inovatore (sve od Marca Pola, Sigmunda Freuda do Neila Armstronga), povezanost povijesti i politike, svjetsku kulturnu baštinu, floru i faunu, znanost i pseudoznanost... Peti meni je EXPLORE MAPS -predstavlja vam jedan veliki atlas, sa više od milijun označenih mjesta u kojem je, kako to i priliči, i Hrvatska. Šesti meni je EXPLORE HISTORY -na povijesnoj vrpci, kronološki su označeni povjesni događaji. Oni poznatiji su istaknuti sa odgovarajućom sličicom, tako da



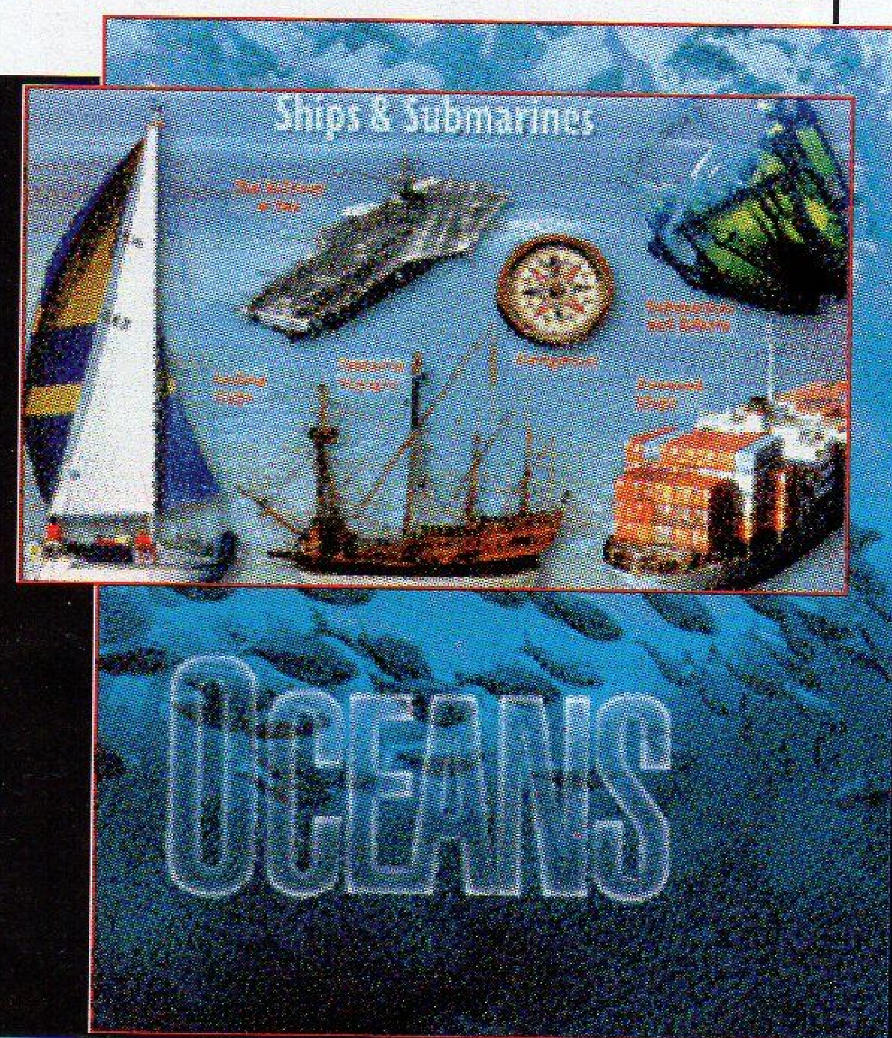
vam se olakša snalaženje. Početak povijesne vrpce je sa pojavom prvih ljudi, nekoliko miljuna godina prije nove ere, a završetak je sa blisko-istočnim mirovnim procesom 1994-95.g. Sedmi meni je PLAY A GAME - krećete se kroz hodnike dvorca, kao u nekoj FRP igri, i usput odgovarate na pitanja da biste mogli nastaviti dalje. Osmi, posljednji nivo STAY CURRENT, omogućava vam da nadopunjujete vašu enciklopediju novim, svjetskim događanjima ili vama zanimljivim činjenicama.

Većina ljudi više voli kupovanje golemih knjižurina, teških dvadesetak kilograma koje lijepo izgledaju na polici, zar ne? Osim što skupljaju prašinu, jer ih rijetko otvarate, zauzimaju vam puno mjesta, pa samo tražite mjesto gdje bi ih gurnuli. Ovaj dio vam slikovito objašnjava zašto je jednostavnije i jeftinije imati enciklopediju na CD-disku. Shvaćam neke kojima je zastrašujuće kad pomisle da u jedan mali disk može stati ekvivalentna enciklopedija ali zato je ovaj tekst možda promjenio vaše mišljenje. U usporedbi sa općim, interaktivnim enciklopedijama Grolier i Compton, Encarta 96 je izašla kao pobjednik u bilo kojem pogledu. Što se cijene tiče, Encarta je malo skuplja od navedenih, ali jedna poslovica kaže - koliko novaca toliko i ...



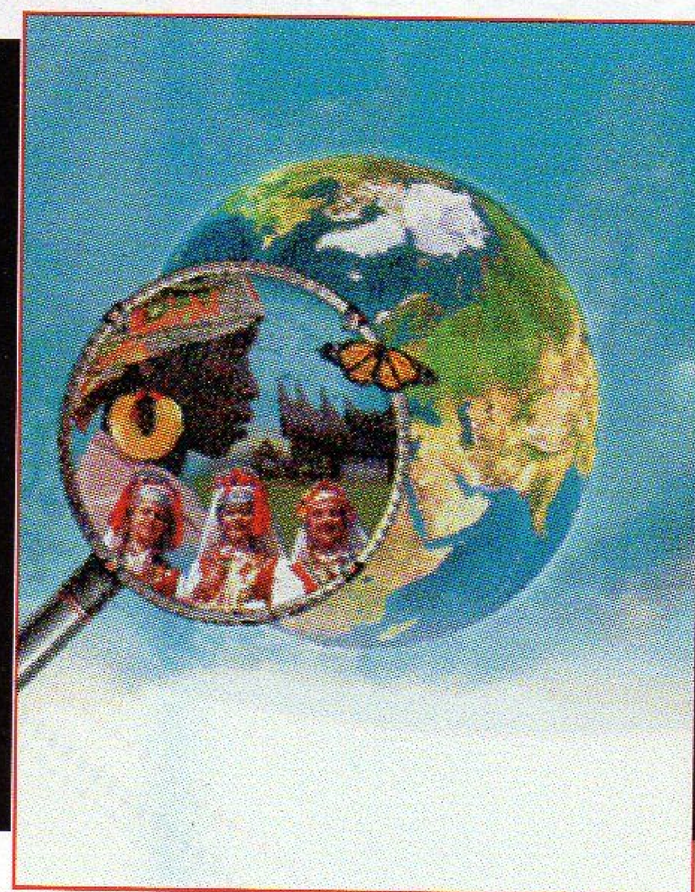
'96 WORLD ATLAS

Ovaj novi Microsoftov proizvod slobodno se može proglasiti jednim od najkompleksnijih i najboljih svjetskih atlasa ikada napravljenih. Na raspolaganju vam stoji trodimenzionalni globus, kojim se manipulira s velikom lakoćom. Jednostavno ga rotirate pomoću miša i uvećate područje koje vas zanima kako bi ga mogli proučiti njegov stvaran izgled. Osim toga, imate 52 detaljne satelitske slike najpoznatijih svjetskih gradova. Mogućnosti ovog CD-a ne zaustavljaju se samo na zemljopisnom prikazu. Tako možete naučiti nešto više o različitim svjetskim kulturama i njihovom životu, te čuti različite fraze na njihovim jezicima. Uz to možete vidjeti preko 3.000 različitih slika i čuti 4.000 glazbenih brojeva naroda iz cijelog svijeta.



OCEANS

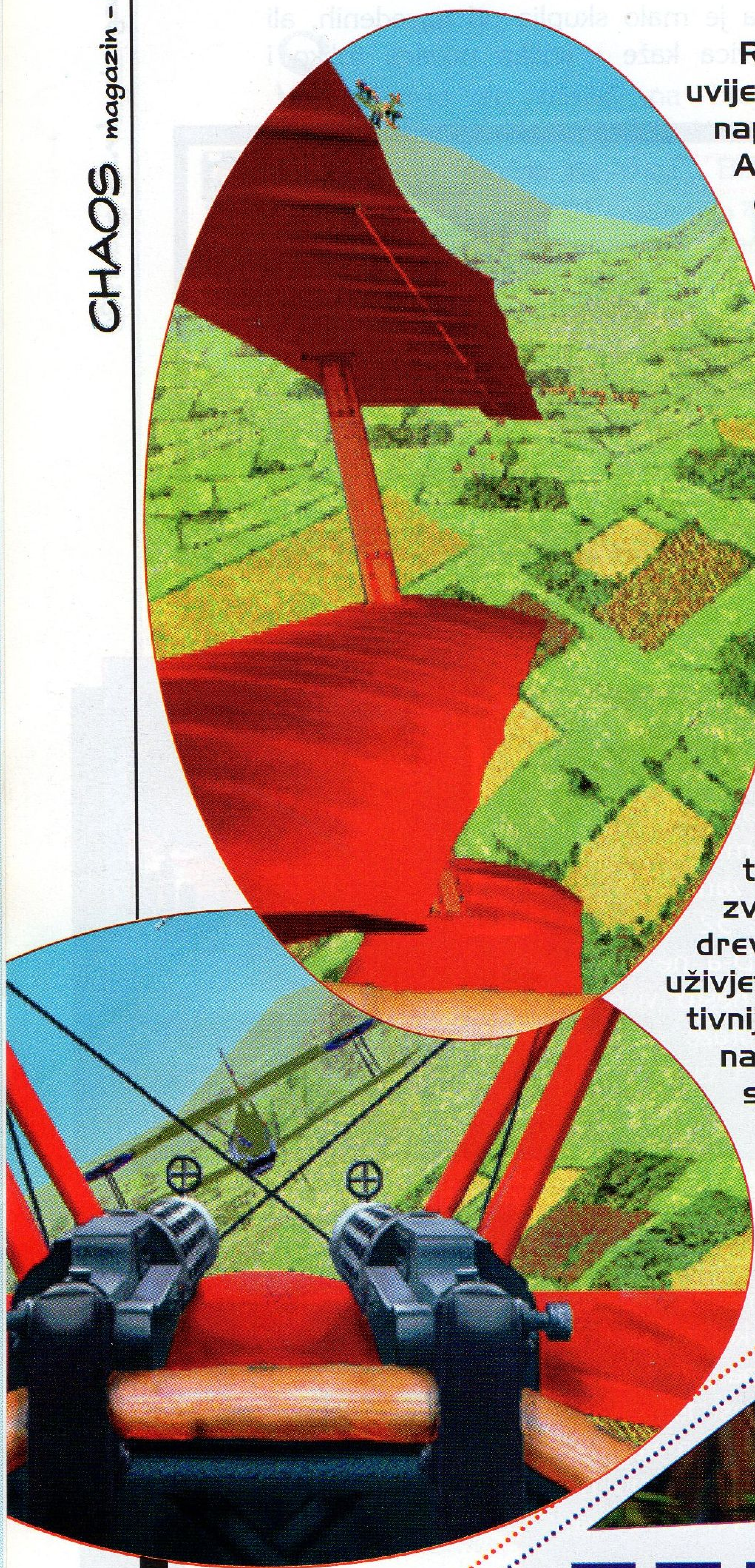
Ovaj CD, kao što mu i ime govori, donosi obilje korisnih informacija vezanih za oceane. Tako možete saznati sve što vas zanima u vezi nekoliko stotina vrsti morskog života, od raznih egzotičnih riba, morskih pasa, pa do biljnog svijeta. Osim informacija o morskom svijetu, možete proučiti povijest istraživanja morskih dubina, način na koji se ona vrše, kako oceani utječu na vrijeme i slično. Dio CD-a posvećen je samom okružju oceana i ljudskom utjecaju na njega, a i dio novaca, zarađenog prodajom, ide u World Wildlife Fond koji se bavi zaštitom najugroženijih vrsti i njihovog životnog prostora.



CINEMANIA'96

Kao što znamo, Cinemania je postala jedno od klasičnih izdanja Microsofta, sa točno određenom formom i vrstom sadržaja. Tako Cinemania'96 ne donosi neke velike promjene i poboljšanja u odnosu na svoje prethodnike. Glavna promjena je u sadržaju, koji je sada obogaćen novim podacima, tako da sada imate na uvid opise preko 20.000 filmova. Osim toga, imate na raspolaganju preko 4.000 biografija poznatih filmskih ličnosti sa više tisuća fotografija, te muziku, dijaloge i video sekvence iz 20 najboljih filmova svih vremena. Kako bi se lakše snašli u ovom obilju podataka, imate mogućnost pretraživanja filmova prema žanru, glumcima, režiseru, godini izlaska, i slično, a možete pustiti da vam Cinemania sama preporuči neki film. Usprkos relativno malim poboljšanjima, Cinemania'96 je koristan CD koji će vam pružiti mnogo korisnih informacija, te vam može pomoći u odabiru filma iz vaše obližnje videoteke.

RED BARON 2



Red Baron, iako igra stara već nekoliko godina, još uvijek je jedna od najboljih WWI letačkih igara ikada napravljenih. Zbog njene popularnosti i na PC-u i na Amigi, Sierra je odlučila napraviti nastavak u kojem će se zadržati uspješan koncept prvog dijela, a biti će uvedena različita poboljšanja i dodaci. Normalno, najveće promjene će biti u grafičkom dijelu igre. Ali poboljšanja se neće zaustaviti na tome. Tako ćete sada imati mogućnost borbe protiv drugog igrača preko mreže ili modema. U campaign modu moći ćete sami planirati vašu misiju, tj. sami određivati koji su vaši ciljevi i protivnici u određenoj misiji. Što se misija tiče, imati ćete ih nekoliko vrsta na raspolaganju sa 35 različitih planova po kojima ćete letjeti.

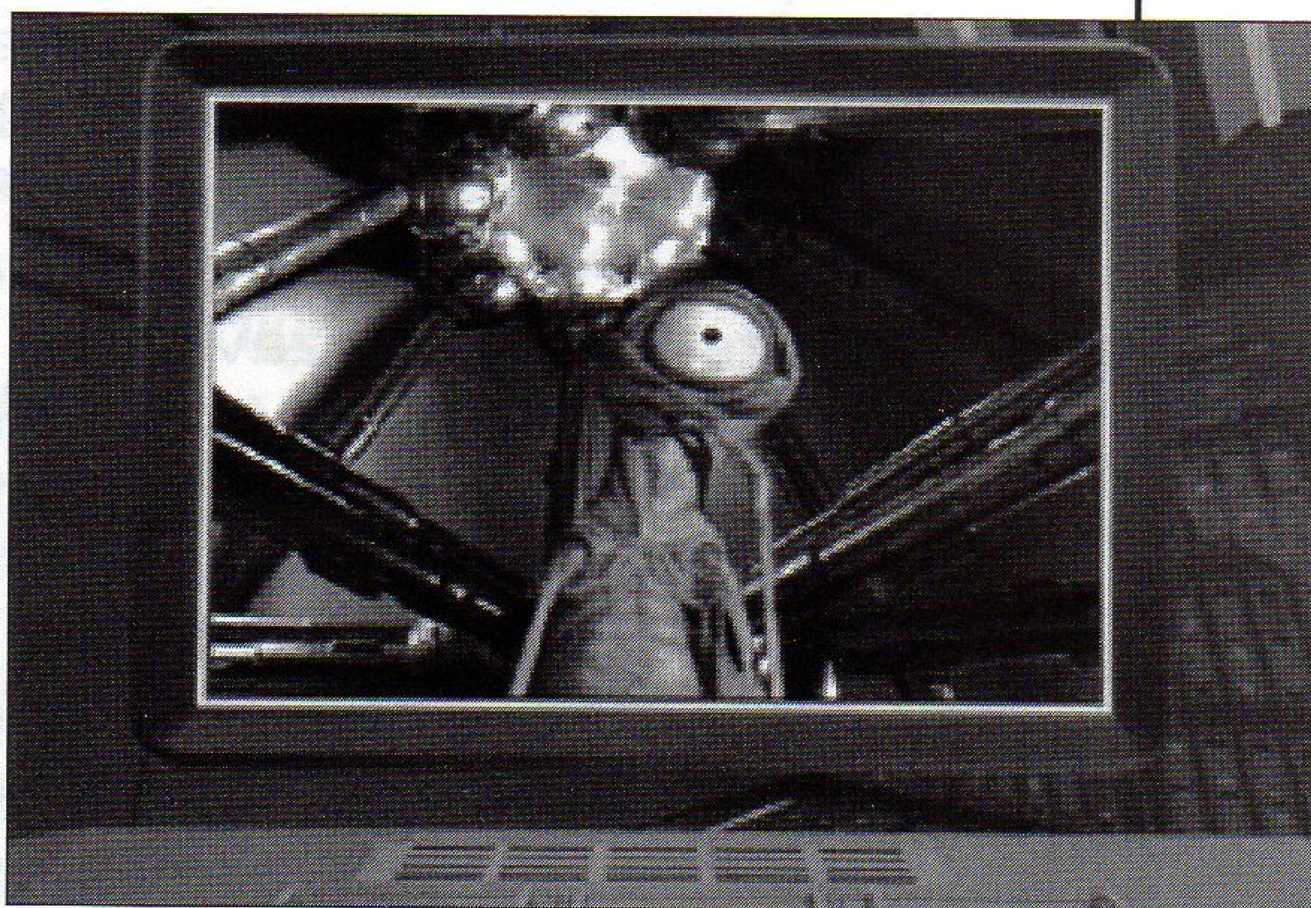
Kao što sam već napomenuo najveći dio poboljšanja odnosi se na grafiku. Ako Red Baron 2 možemo usporediti sa nekom igrom, to je zasigurno Flight Unlimited, ali sa jednom velikom razlikom. Ovdje ćete moći pucati na neprijatelje, i zahvaljući obrađenim snimanim teksturama i superrealističnim zvukovima prastarih strojnica drevnih dvokrilaca moći uživjeti u možda naj-interaktivnije razdoblje za pilote našeg doba - I. svjetski rat.

HEART OF

Da li se sjećate kada ste zadnji put odigrali turbo dobru platformsku igru? Ja se sjećam. Bilo je to 1985. godine, na mom tadašnjem kompjutoru (Commodore 64), a igra se zvala GHOST & GOBLINS. Od tada do danas, uz svu navalu igara punih digitalitiranih scena, nije izašlo puno platformskih igra takve kvalitete kao što je Heart of Darkness. Za razliku od ostalih igara ovog tipa, koje se slobodno mogu nazvati samo slabim pokušajima, u Heart of Darkness-u je svaki segment igre detaljno obrađen, od grafike pa do priče. Grafika je razrađivana više od godine dana, tako da je za svaku scenu nacrtana prvo skica, zatim je izrađen i renderiran (u 3D Studiju) model scene i ubačen u igru. Zbog veće realnosti i igrivosti, autori su razradili novi sistem pozadina, koje su sada

STAR CONTROL 3

S obzirom na veličinu svemira, velike su šanse da je pun raznih stvorenja. Određeni broj njih ste imali prilike upoznati za vrijeme vaših avantura po cijeloj galaksiji kroz koje ste prolazili u prva dva dijela Star Control-a. Treći nastavak sadržavat će veliki broj novih rasa sa novim sposobnostima, novim fobijama, i što je najvažnije, sa novim vrstama svemirskih brodova. Među tim novim rasama su X Chagger, Claircontlar, Vux, Ploxis, Herald, L K i Owa. Pojavljuju se i neke rase koje smo imali prilike upoznati u Star Control 2 kao npr. Mycon, Utwig, Syreen, Spathi, Pkunk, Ariolu itd. da ih ne nabrajam sad sve. Nisu sve rase imale sreću da se pojave u SC3. Tako više nema rasa Traddash, Mmrn-Mhrm i Druuge, dok je sudbina rasa Xeehat i Zokfotpik jos nepoznata (vjerovatno se ni oni neće pojaviti). Naravno, Ur-Quan i Kohr-An su ponovo sa nama.



Sve likovi iz gore navedenih rasa rađeni su uz pomoć vrhunskih svjetskih stručnjaka kako bi bili sto realniji. Likovi nisu napravljeni pomoću kompjutorske grafike već su rađeni pomoću kompliciranih animatroničkih modela kako bi igra dobila high-tech izgled. U Star Control-u 3 ćete također moći uzeti učešće u Hyper Melee gdje će vam protivnik biti ili kompjutor ili nek drugi igrač. Novost je to što sada Hyper Melee možete igrati i preko mreže ili modema.

Općenito gledano, igra je napredovala u svakom svom segmentu. Poboljšane su kontrole koje koristite u borbi, igračko sučelje čini igru jos zaraznijom dok je sama priča kreirana u poznatoj kući koja se bavi izradom avantura, Legend Entertaiment, sto je dovoljan dokaz njene kvalitete. Preko igre Star Control 3 pred vas se stavljaju ogromna svemirska prostranstva koja trebate istražiti. I jos jednom je na vama da porazite Ur-Quana.

DARKNESS

slojevito građene. Tako se sada ne može dogoditi da se iza vas konstantno vrti jednolična pozadina, sa kojom nemate nikakvog dodira, već ćete proći npr. iza neke stijene ili kroz tunel. Što se radnje tiče, vi se, zajedno sa svojim najboljim prijateljem (psom), spuštate u mračne dubine i probijajući se kroz gomilu raznih kreatura, prelazite iz jednog nivoa u drugi, približavajući se tako konačnom cilju.

Zvuk u igri je solidan, iako ne tako dobar kao grafika. Osim glavne melodije, u igri su prisutni zvukovi karakteristični za platformske igre - hodanje, pucanje, skakanje itd.

Igra je, sve u svemu, više nego dobra i nećete imati problema sa tim da vam brzo dosadi, jer vjerujte, 90% naše redakcije zna što radi...

DIABLO



Dok je FRP tip igara bio prilično ignoriran od proizvođača u zadnje vrijeme, u Blizzard-u su odlučili napraviti nešto novo. Rezultat njihovih napora je Diablo, akcijski orijentiran FRP, koji koristi klasičniji izometrički kut gledanja umjesto pogleda iz prvog lica, karakterističnog za većinu igara ovog tipa. No, što još čini Diablo drukčijim? Kao prvo, igra je napravljena tako da bude zanimljiva širem krugu ljudi a ne samo obožavateljima FRP-a. To je omogućeno uvođenjem igranja više igrača odjednom. Naravno, možete igrati i sami, no za pravi doživljaj preporučujemo igranje s prijateljima preko modema ili mreže. Osnovna ideja je da se svi igrači međusobno pomažu u kriznim situacijama, ali je moguća i međusobna borba. Tako predmet od značaja može izazvati trzavice jer kontrola nad njim određuje tko vodi grupu. Ako netko u vašoj grupi ne igra pošteno, možete ga napasti ili baciti čaroliju na njega kako bi lakše shvatio i prihvatio vaša stajališta. Drugim riječima, vaš lik je sposoban reagirati kao pravi čovjek. Važno je naglasiti da je bez obzira na vaše odnose sa ostalim igračima u igri, suradnja od vitalnog značaja za uspješan kraj vaše avanture jer se neki problemi ne mogu rješiti bez pomoći ili akci-



OUTPOST 2

Nakon što se neslavno provela sa izdavanjem igre Outpost, Sierra je odlukom da napravi nastavak iznenadila mnoge. Kao što je poznato, velika reklamana kampanja najavljivala je Outpost kao izvanrednu svemirsku strategiju s fenomenalnom grafikom. Međutim, izlaskom igre na tržište ispostavilo da je istina bitno drukčija. Ne samo da tvorci igre nisu ispunili obećanja ljudi iz marketinga već su, zbog pritiska da igra izađe na vrijeme, izbacili i opcije koje je igra trebala sadržavati, a bile su navedene u popratnoj literaturi. Sve to rezultiralo je velikim razočarenjem ljudi koji su kupili igru, te stoga ne čudi oprezniji pristup pri najavama za Outpost 2 (koje više nisu tako bombastične i neumjerene). Autori obećavaju da će igra ovaj puta imati sve najavljene opcije i da će izaći na vrijeme. U prilog tim izjavama ide i činjenica da je kao glavni dizajner angažiran Gentry Lee, između ostalog poznat kao sudionik misija Mars Viking i Galileo Jupiter te, uz A. Clarke-a, autor "Rama" novela.
Outpost 2 počinjete kao vođa ekspedicije, koja treba kolonizirati neki od sistema, koji ćete izabrati na osnovu pruženih vam informacija. Ako sve bude po planu, igra će uključivati dvadesetak različitih vrsta planeta kod čijih izrada je najvažniji kriterij bio realnost. Npr. površina planete je u direktnoj vezi sa zvijezdom oko koje kruži, što znači da će kolonizacija planeta bližih zvijezdi zahtjevati drukčiju tehniku nego kolonizacija hladnijih planeta. Također, vrsta terena će ovisiti o tome na koji dio planete sletite. U igri će postojati 16 različitih uzoraka terena za raz-



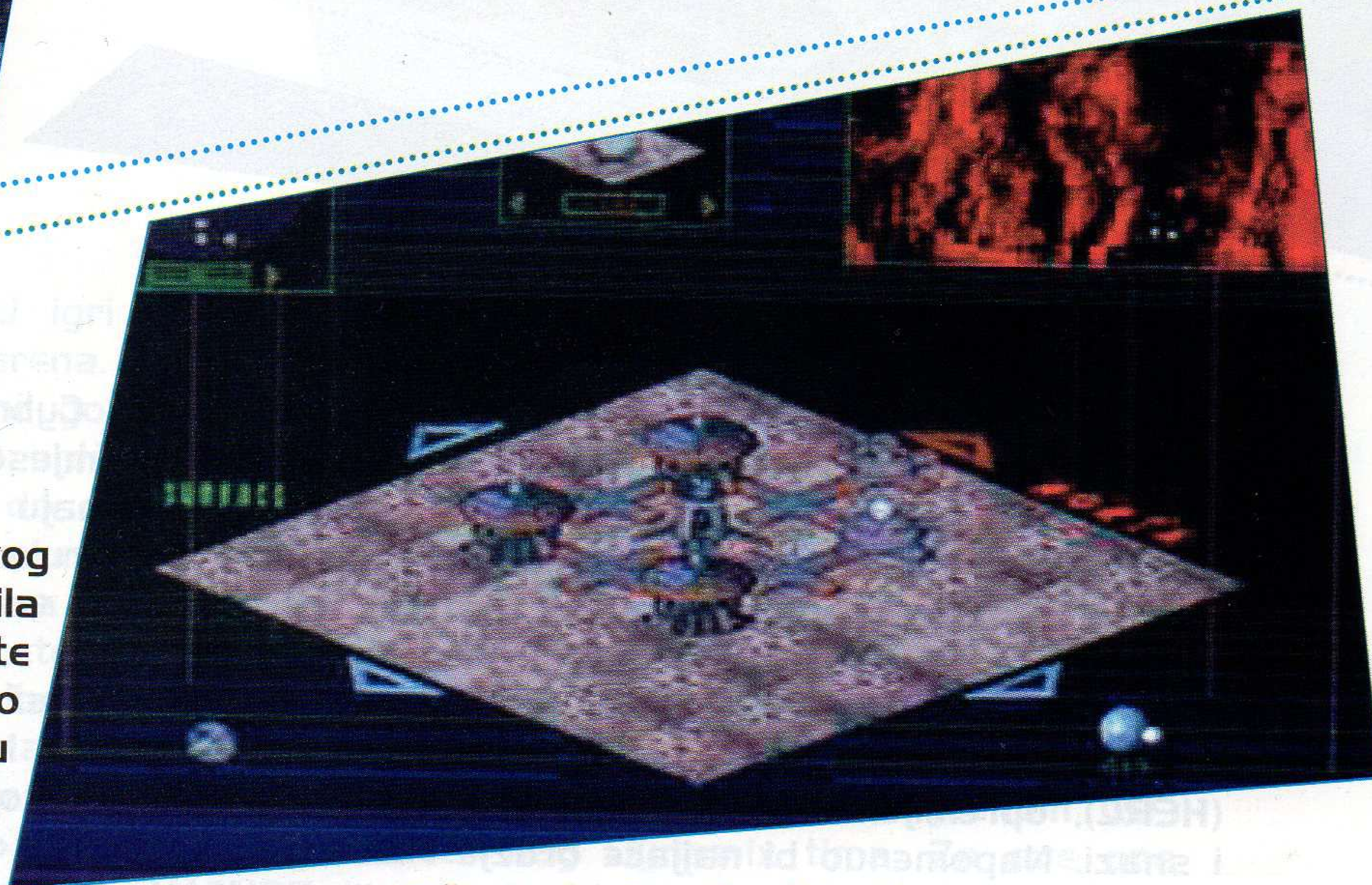
je više od jednog lika.

Nadalje, svaki put kada sjednete pred vaše računalo kako bi igrali Diablo, to je različito iskustvo. To je moguće zahvaljujući tome što igra stvara lučajno okružje u kojem igrate svaki put kad startate ispočetka. To znači da i kad završite s jednom avanturom, možete krenuti ispočetka i doživjeti nove izazove koji se stavljaju pred vas. Generator nivoa postavlja slučajnim odabirom sobe, koridore, čudovišta, zamke i blaga, na način koji će maksimalno iskoristiti prostor na nivou.

Igrač može birati između tri vrste likova: fighter, archer i wizard. Svaki od njih ima svoje sposobnosti i nedostatke, i za razliku od ostalih igara ovog tipa likovi nisu ograničeni na određene predmete ili čarolije. Tako će fighter, iako puno bolji u rukovanju oružjem, isto moći koristiti magiju. Doduše puno slabije od wizarda ali ipak sada ima i tu opciju. Isto tako wizard može koristiti npr. mač na koji naiđe putem.

Grafika je izrazito dobro napravljena u SVGA dok potpuno renderirana 3D okruženja nude vizuelno bogata mjesta za istraživanje, a da pri tome ne stvaraju probleme pri pregledu situacije. Zato pretpostavljam da će mnogi s nestrpljanjem čekati njen izlazak koji je najavljen za kraj druge četvrtine ove godine.





liku od 4 vrste iz prvog dijela. Da bi igra bila zanimljivija, planete neće biti statične što ima za posljedicu mijenjanje vremenskih prilika na objektu vaše kolonizacije. U odnosu na prvi dio promjenjeno je igračko sučelje, koje sada pruža više fleksibilnosti i mogućnosti izbora, a pojednostavljen je i pristup informacijama bitnim za dobar razvoj svemirske kolonije. Za one koji se boje odgovornosti upravljanja svemirskom kolonijom, autori su pripremili uvode različitih nivoa i on line help (koji je uvijek na dohvat ruke).

Iako će najava izlaženja ove igre izazvati dosta ciničnih komentara moje je mišljenje da ipak treba pričekati njen izlazak. Sama činjenica da je Sierra priznala svoju pogrešku i da ulaže velike napore pri izradi, može biti naznaka puno bolje kvalitete igre Outpost 2 tj. da će biti sve ono što je trebao biti njen prethodnik.

DEADLOCK

Kada broj nastanjivih planeta postane vrlo ograničen, postoji samo jedan način kojim se može riješiti sukob između onih koji se bore za novu planetu. Do rješenja se došlo nakon što je zadnji svijet, oko kojeg su vođene borbe između više rasa, pretvoren u nenastanjivu, svemirsku rupu. Tada je odlučeno da svaka od zainteresiranih strana za kolonizaciju pošalje skupinu ljudi, opremljenu s nešto malo tehnike i sredstava. Ona strana koja prva stvori velike gradove na pet teritorija pobjeđuje i ostvaruje pravo na tu planetu dok su ostali prisiljeni napustiti taj svijet. Da bi pobjedili, možete koristiti nekoliko različitih taktika. Tako sa jakom tehnologijom možete nadoknaditi nedostatak u ljudstvu i došuljati se do pobjede. S druge strane, ako vam pođe za rukom da izbrišete vaše protivnike sa lica zemlje, neće postojati nitko tko će vas spriječiti u preuzimanju planete. Ako postanete stvarno očajan, ništa vas ne spriječava da zatražite pomoć izvana. To je naravno zabranjeno pravilima natjecanja, no ako vas ne uhvate, nitko ne mora znati za to.

Deadlock nudi nekoliko vrsta planeta za osvajanje. I dok je inteligencija kompjutorskog





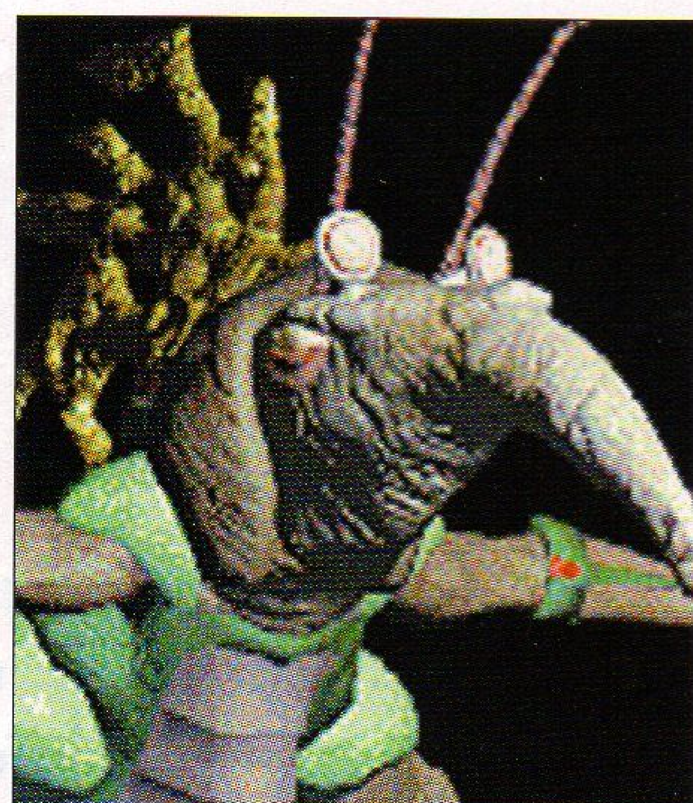
Godina je 2624, a umjetno inteligentni roboti Cybrid-i okrenuli su se protiv svojih stvoritelja. U svojoj bazi na tamnoj strani mjeseca, pod vodstvom najinteligentnijeg robota Prometheus-a (Prometeja) spremaju se uništiti cijelu ljudsku rasu. Cijeli sunčev sustav je pod opsadom desetorostruko brojnijih Cybrid-a koji se spremaju na završni obračun, a na vama je da pod vodstvom vašeg zapovjednika obranite Zemlju od hordi Cybrid-a.

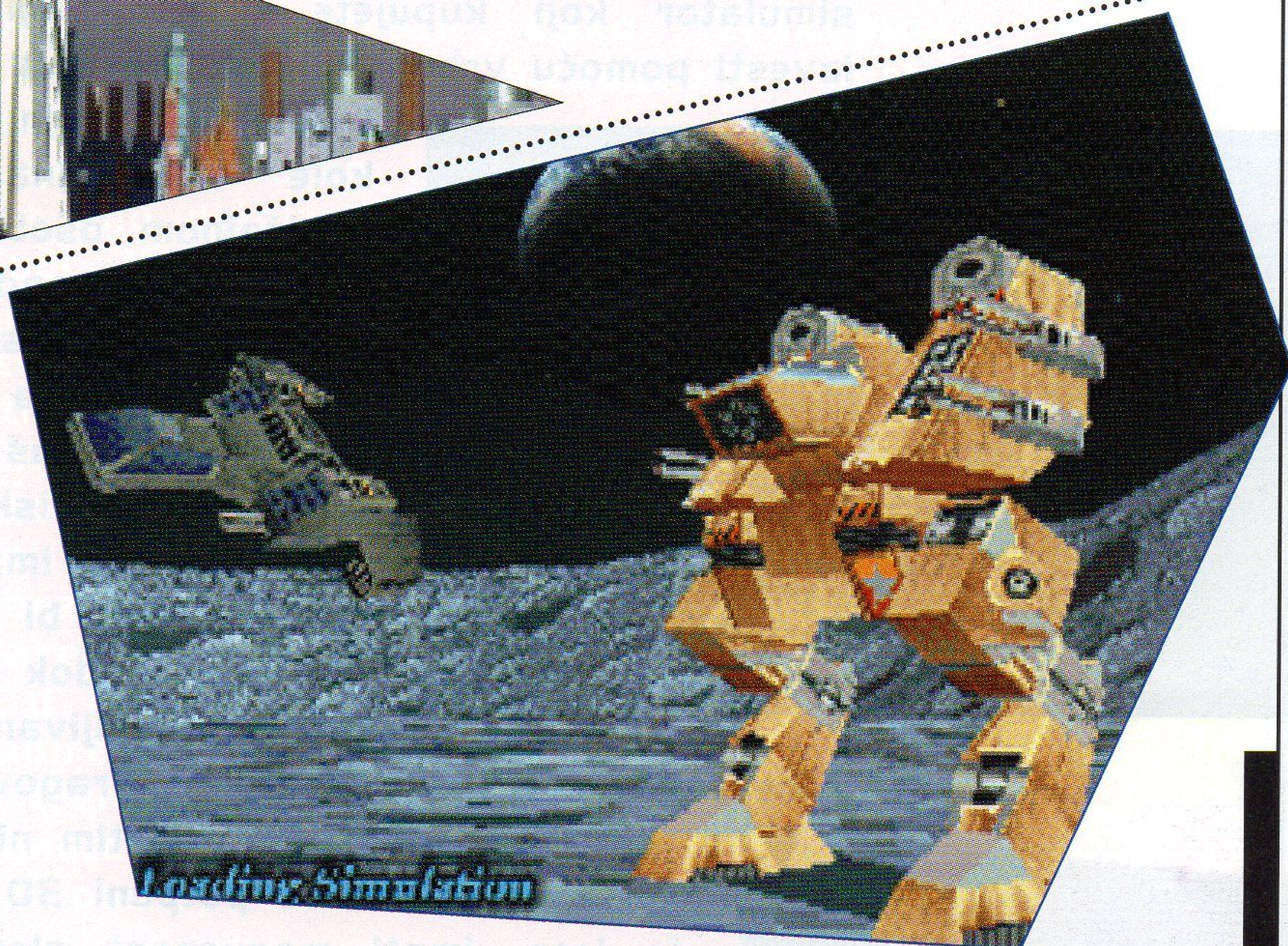
Sama igra sastoji se od 55 misija koje su teže, bolje grafički uređene i puno, puno više ispunjenije dinamikom od misija iz ES I. Što se tiče HERCULANA (HERC), opremljeni su čak sa osam klasa naoružanja koje se razlikuju po dometu i snazi. Napomenuo bi najjače oružje Plasma Cannon koje se od milja naziva "Cybrid eraser"; a uživati ćete i u korištenju svih oružja jer su demoliranja vrlo realistično grafički izvedena. Herculan-i osim što su opremljeni vrhunskim naoružanjem posjeduju dodatne mogućnosti. Tako Herc RAZOR posjeduje mogućnost letenja, ostalih devet novih robota nema tu mogućnost. Osim toga možete u pojedinim misijama upravljati i sa više HERC-ova što igru čini kompleksnijom i strateški ispunjenijom. Pitate se kakva je grafika? Grafika je izuzetna - podloga na kojoj igrate izgleda kao prava zemlja, baze i ostali objekti u igri su vrhunski renderirane u SVGA

EARTHSIEGE 2

protivnika na nivou koji će vam osigurati dobar izazov, igranje protiv drugh igrača preko modema ili mreže je ono što čini ovu igru stvarno uzbudljivom. Diplomacija će vam omogučavati stvaranje saveza protiv rasa koje su na pragu pobjede i osvajanja planete.

Na kraju zapamtite da ćete se pobjede domoći samo mudrim rasporedom svojih postrojenja, lukavom diplomacijom i dobrom vojnom taktikom.





(640x480) grafici. U igri će se igrači morati posebno obazirati na prednosti i nedostatke terena. Lako ćete prepoznati realistične uzvisine, kratere, kanjone... Digitalizirani govor je prisutan u cijeloj igri, a zvukovi su tako realni da recimo kad uništite Cybrida čujete kako se ruši i pada na zemlju (kao da ruše kuću do vas). Igra je opremljena sa odličnim on-line uputstvima koja će vam pomoći u samoj igri. Minimalna platforma za ovu igru je standardna 486-tica 66MHz sa 8 MB ram-a, ako posjedujete ovu konfiguraciju sa igrom ćete se zadovoljiti samo u slabijoj rezoluciju.

Radi usporedbe za one koji se nikada nisu susretali sa akcionim robotskim igrama, igra je tipa Mechwarrior 2 pa tako imate izbor ukoliko ćete kupovati ovakav tip igrica. Za kraj sama igra dolazi na jednom CD-u i svakako je jedno od remek djela Sieeri-nog Dynamix tima. Za sve one koji nestrpljivo očekuju ovu WIN95 igru, pojaviti će se dok ovo čitate.

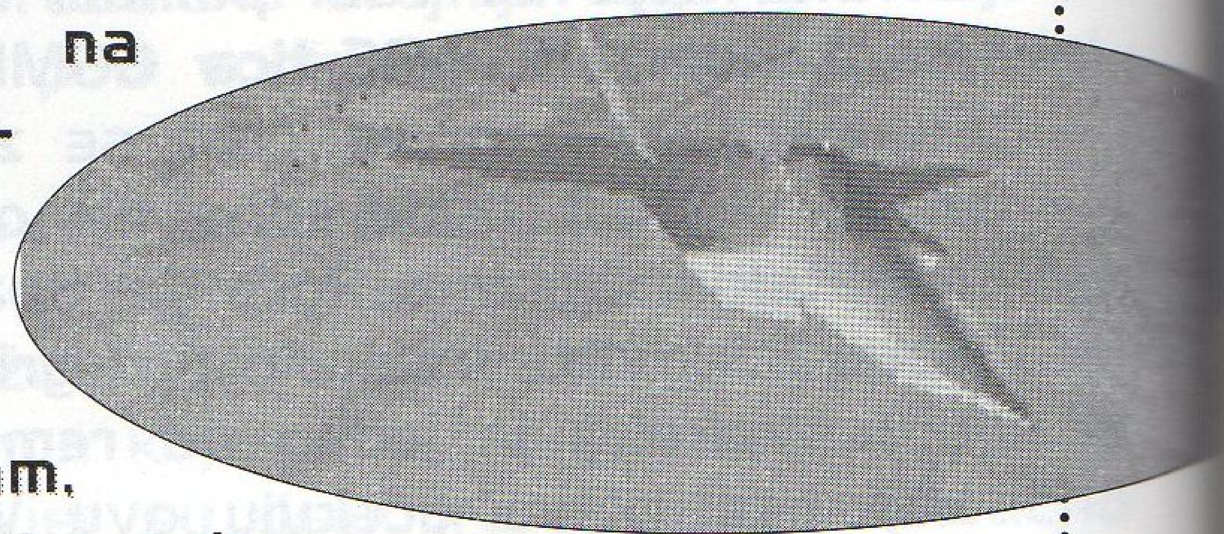


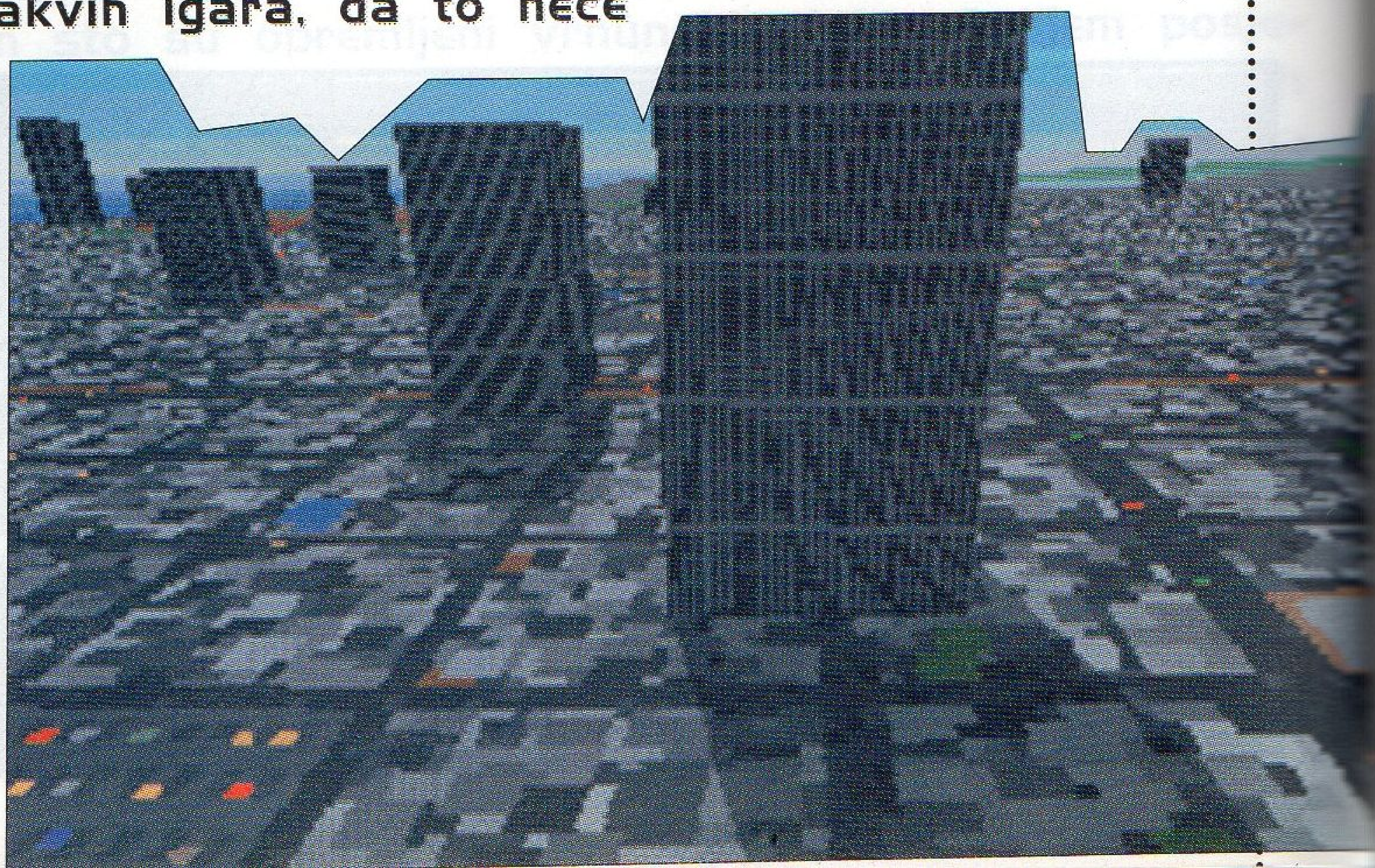
JET FIGHTER III

Postoji nekoliko vrsta igara kod kojih nećete primjeti nestašicu u tržištu ponuda. Jedna vrsta takvih igara su flight simulatori. U Mission Studios vjeruju da neće napraviti flight simulator koji ćete igrati, već će flight simulator koji kupujete učiniti boljim. To namjeravaju izvesti pomoću vrhunskih tehnika koje se koriste u industrijskim i vojnim simulatorima, a koje su danas moguće i na uobičajnom osobnom računalu zbog snage koju ono posjeduje. Prema najavama koje stižu iz te kompanije, teksture na objektima će biti napravljene baš kako treba, bez savijanja i iskrivljivanja modela, poligoni će imati fino zaobljene rubove kako bi izgled objekata bio što realniji dok će magla ostavljati dojam pojavljivanja objekta u daljini, a neće ih samo skrivati. Oblaci, tragovi raketa, dim, vatra i sjene renderirane su sa različitim nivoima transparencije. Unutar aviona biti će potpuni 3D virtualni cockpit u kojem će igrač imati mogućnost gledanja u bilo kojem pravcu. Što se same igre tiče, ona će imati u sebi preko deset soba i petnaest animacija koje ćete moći istraživati. Kada bude gotovo, igračko sučelje će uključivati centar za posadu, knjižnicu, sobu za sastanke, hangar, pistu i hodnike. Umjesto da sizajniraju sučelje sa velikim brojem padajućih menija, Mission Studios je stvorio 3D sučelje gdje jednostavno kliknete na određeni sadržaj u sobi koji želite vidjeti ili koristiti.



Ako se najave obistine, Jet Fighter III bi trebao biti korak naprijed u flight simulacijama i iskreno se nadam, zbog svih ljubitelja ovakvih igara, da to neće ostati na praznim obećanjima.





rubriku uređuju: Krešimir DUŠEK & Denis KOVAČIĆ

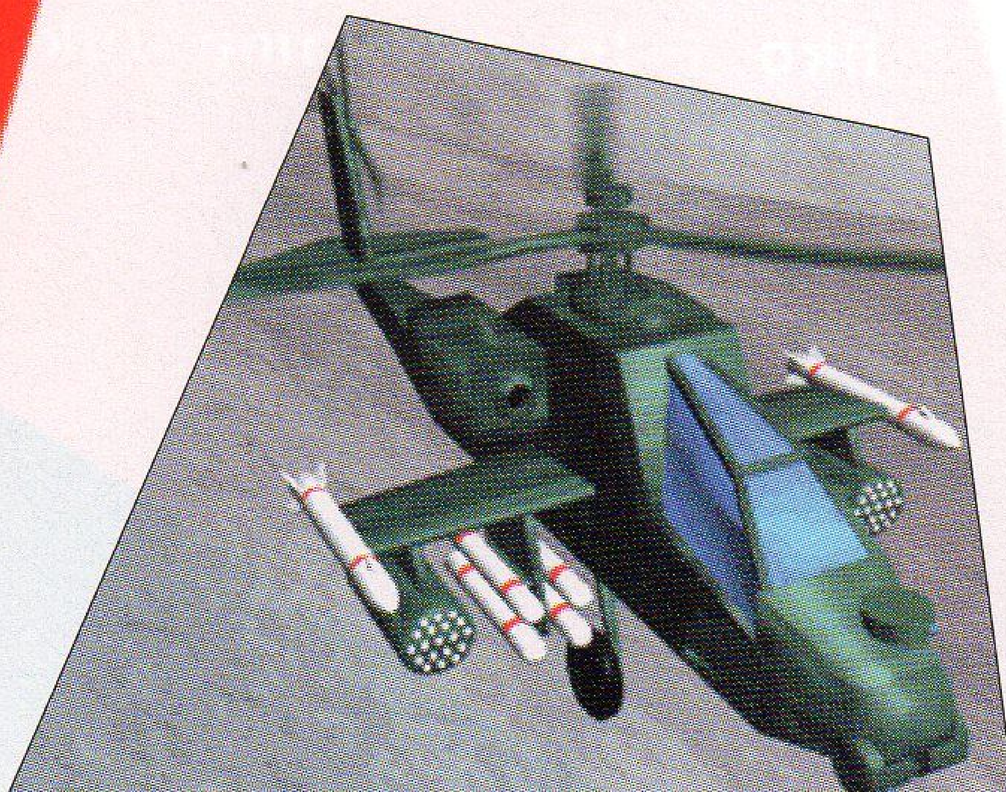
COALA

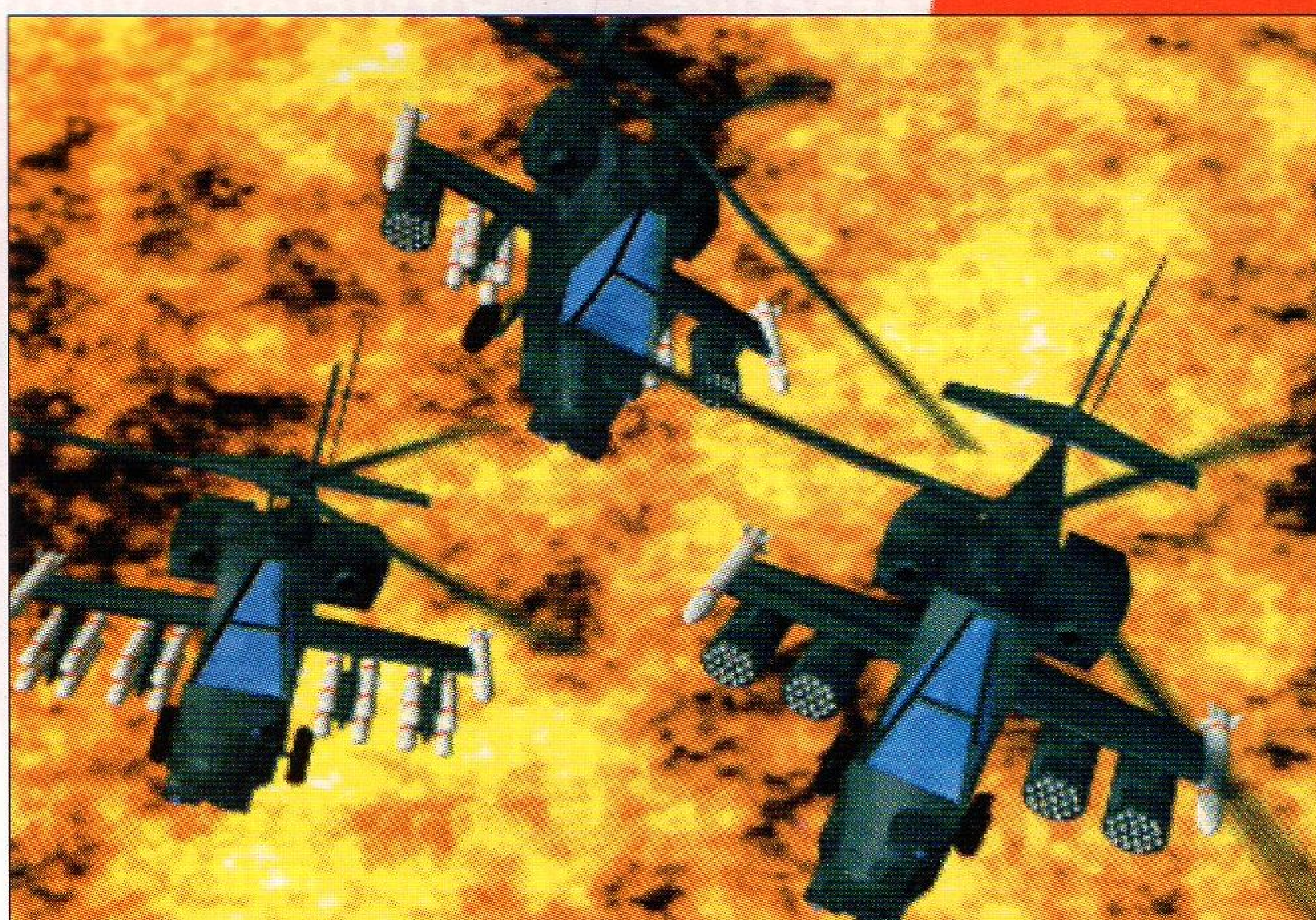
Empire Interactive i Bitfusion Virtual Realities donose nam novu simulaciju helikoptera. Za početak kažimo da ova simulacija posjeduje nekoliko osobina po kojima se dosta razlikuje od ostalih. Za razliku od većine simulatora, u Coali pogled iz kokpita nije fiksiran samo na pogled naprijed, nego je to pravi trodimenzionalni pogled, koji vam (pritiskom na desni gumb miša i njegovim pomicanjem) omogućuje pogled u svim smjerovima. Tako npr. možete letjeti na sjever i gledati na istok, pa na zapad, odnosno gledati lijevo, desno, gore i dole. Također se mora napomenuti da je umjetna inteligencija protivnika odlično razvijena. U ostalim simulacijama vi ste uglavnom jedina protivnikova meta. U ovoj igri okolni svijet vodi svoj vlastiti život (rat), pa tako možete promatrati kako zrakoplovi uništavaju tenkove, međusobne borbe drugih helikoptera itd.

U igru je ubačen i IHADSS (Integrated helmet and display sighting system), zahvaljujući kojem ne morate poravnavati helikopter sa metom jer nišan imate ugrađen u vizir kacige te je dovoljno okrenuti glavu i opaliti.

Nakon odabira helikoptera, konfiguracije naoružanja i scenarija, naći ćete se na sredini bojnog polja, bez neke određene misije, bez nadređenog časnika, bez ikakvih naredbi i bez neprijatelja. Istok i Zapad su u ratu i napadom na jednu od strana odabirete prijatelje i neprijatelje. Od toga trenutka vaš jedini zadatak je da pomognete svojoj strani da dobije rat. U igri postoji deset tipova scenarija i to su:

1. Mir - najdosadniji scenario, pogodan za uvježbavanje letenja i raznih taktika.
2. Hladni rat - borbe se ne vode (još) ali pazite što radite jer možete izazvati rat.
3. Prekid vatre kontroliran od strane UN-a(!?) - dobra strana je što možete prekinuti primirje napadom na jednu od strana.
4. Tenkovska bitka - iako je rat, obje strane su se ograničile samo na upotrebu tenkova. Saznajte zašto Apache nazivaju "ubojica tenkova".
5. Kopneni rat - nakon upotrebe tenkova na bojište dolaze protuzrakoplovni topovi i ostala vozila.
6. Helikopterska bitka - borba protiv helikoptera.
7. Zračna bitka - obje strane počinju upotrebljavati zrakoplove i helikoptere.
8. Totalni rat - strane upotrebljavaju sve moguće naoružanje.
9. Slučajan scenario - bilo koji od prijašnjih scenarija nasumice odabran.
10. Kreiranje vlastitog scenarija.





Igru krasi još nekoliko karakteristika:
- na raspolaganju su vam četiri tipa helikoptera:AH-64 Apache, AH-88 Coala(eksperimentalni helikopter), MI-35 Hind i MI-28 Havoc.-
- imate mogućnost odabira tri tipa konfiguracija naoružanja:za različite tipove meta, za protutenkovske misije i za lako oklopljena vozila.-
- možete odabrati jednu od četiri operativne zone: šuma-Zapadna Europa, džungla-Yucatan ili Mexico, pustinja-Sjeverna Afrika, led-Sjeverni pol.
-mogućnost podešavanja grafike kao što je daljina vidljivosti, detaljnost terena, okoline i objekata, te uključivanje ili isključivanje sjene.
- u igri postoje po četiri tipa naoružanja na obje strane:
- 30 mm top - ne morate poravnavati helikopter i metu
- nenavođene rakete - morate poravnati helikopter i metu
- laserski navođene rakete - ne morate poravnati helikopter i metu ali morate laserom (nišanom) pratiti metu dok je raketa ne pogodi
- infracrveno vođene rakete - raketa se sama navodi na infracrveno(toplinsko) zračenje koje emitira vozilo i jedino sa njom možete efikasno gađati zrakoplove
- ne postoji granica mape (terena), nego je svijet kao i u stvarnosti okrugao. Za kraj evo i nekoliko savjeta:
- zrakoplovi vas neće moći pratiti ako nisko letite.
- najbolji način da se uništi helikopter je zasjeda npr. iza neke zgrade.
- kada se približavate protuzračnom topu, uvijek budite u zaštiti zgrada ili drveća.
- raketama možete pobjeći izbacivanjem mamaca, s tim da nakon toga obavezno skrenete.
- koristite pravilne mamce za određeni tip raketa:
C-chaff-Hellfire/Kedges
F-flare-Sidewinders/Aphids
- ako napadnete UN, protivnik će vam postati cijeli svijet, a UN će odmah poslati nekoliko F-16 za vama (ukoliko su im na raspolaganju).



Twenty First Century i Liquid Design su zaslužni što smo konačno dobili fliper koji se uopće može usporediti sa Pinball Illusions-om. Da li je bolji ili lošiji, prosudite sami. No da ne duljimo, flipera ima četiri vrste i to su: Mean Machines, The pirate, Ace of space i Night of the demon. Svim fliperima je zajedničko to da je ekran podijeljen na dva dijela i to doljnji, veći dio, na kojem je sama igrača ploča, i gornji, manji dio, gdje se prikazuju razne animacije tokom igara, broj bodova, bonusa itd.

1. Mean machines

Osnovu ovog flipera čine igre u kojima ćete "voziti" razne automobile. Tako imamo Formula I race, gdje ćete u gornjem dijelu ekrana voziti formulu I, Liquid rally - vožnja relija, Monster Truck - vozite Big Foot, te Off road race, Chicken race i speed. Igre se međusobno razlikuju i po tome da li su vremenski ograničene ili ne. Igre koje igrate sa više kuglica obično nisu vremenski ograničene, nego ih igrate dok ne ostanete na jednoj kuglici. Uz sve igre pratiti će vas luđačka metal muzika, što ovom fliperu daje posebnu draž.

2. The pirate

Ovaj fliper nas vraća u doba pirata (ne kompjutorskih) i jedrenjaka. Igre su Treasure dive, gdje ćete roniti u potrazi za blagom, Sword fight, kod koje se bavite mačevanjem, Shark attack, u kojoj vam je zadatak da pobjegnete od morskog psa, Knife throwing, gdje ćete protivnike gađati noževima, a oni vas topovskim kuglama, te Crocodile multiball, Monkey buissnes, Magna table i Storm multiball.

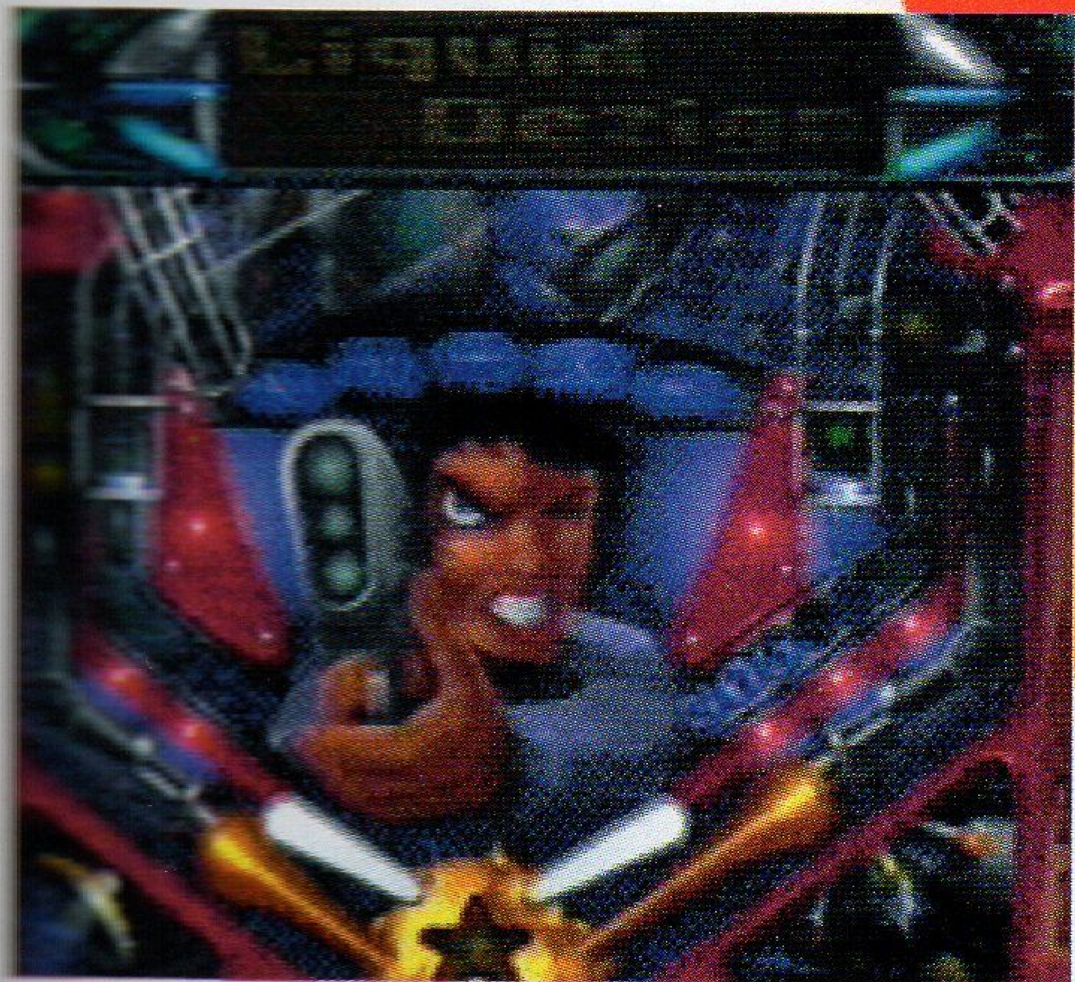
3. Ace of space

Ovaj nas fliper vodi u daleku budućnost. Osnova su joj igre u kojima se bavite uobičajenim svemirskim stvarima, kao što su mačevanje svjetlosnim mačevima (Laser sabre) ili uništavanjem mehova (Walker War). Ostale igre su Alien attack, Death planet, Speeder bikes i Space race. Neke igre su formulirane kao misije u kojima vam je zadatak da npr. uništite asteroide (Destroy asteroids) ili razvalite mrežu (Wreck the net).

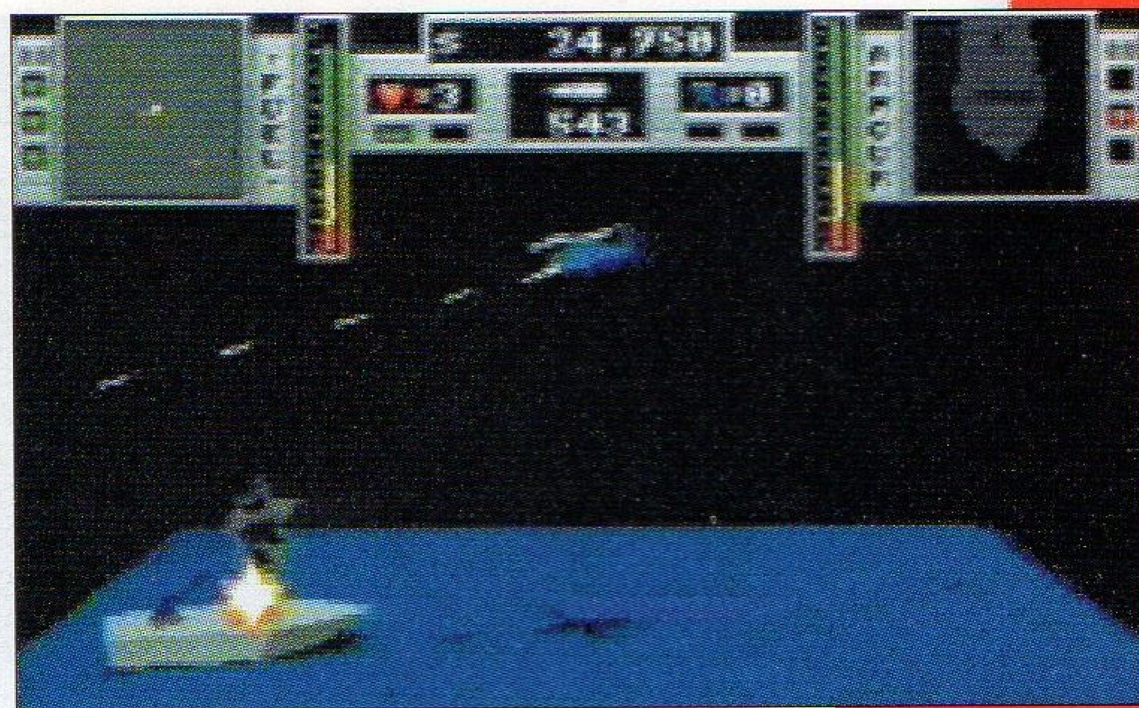
SLAM TILT

4. Night of the deamon

Meni osobno najomiljeniji fliper, jer ćete na njemu igrati igre koje definitivno nećete vidjeti na Euro Sportu. Tako tu imamo Zombi zone, gdje gađate zombije sjekirama, Escape from the mega mutant meatball, kod koje bježite od mesnate kugle, Werewolf, gdje vam je zadatak pucanje u vukodlaka sve dok vam ne otkine pola face, te još nekoliko simpatičnih igara kao što su Batt bucher, Grave digger i No brain, no pain - ekvivalent popularne igre sa kuglicom i kutijama od šibica, samo što se ovdje upotrebljavaju lubanje i mozak. U ovom fliperu je također jedna od najšašavijih igara koje sam ja uopće vidio. Igra se zove Whitchcraft i kod nje će vam kuglica na sve moguće načine i u svim mogućim putanjama pokušati izaći van, a vaš je zadatak da pri tome napravite što više bodova.



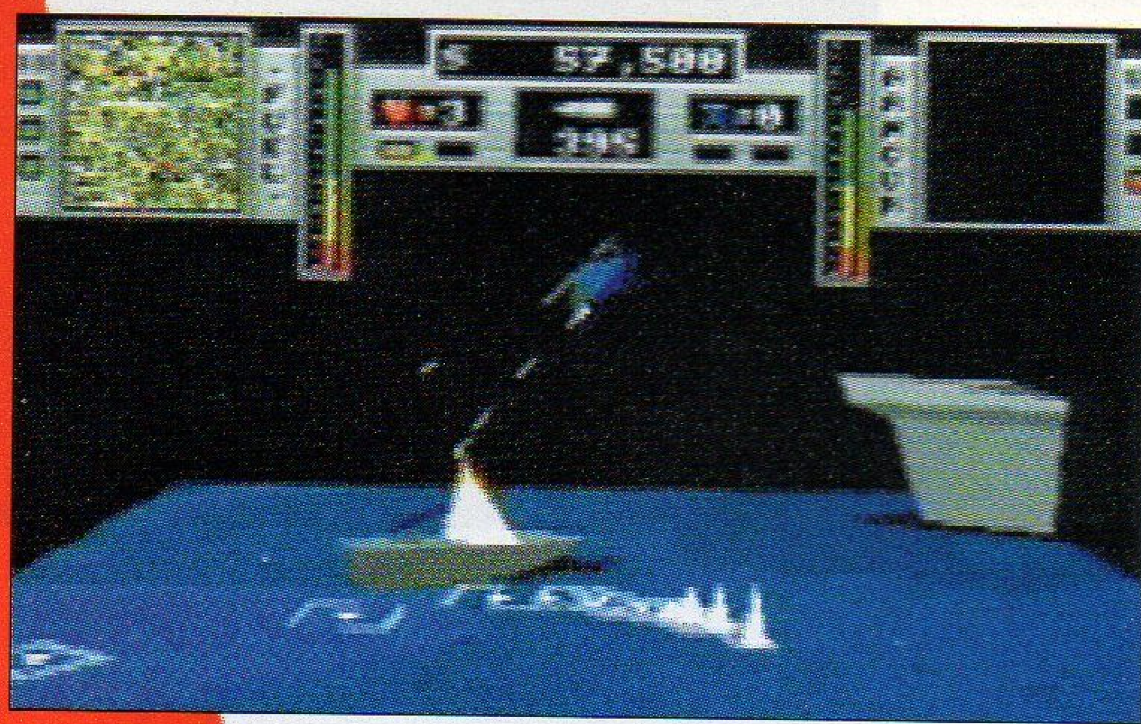
ZEE-WOLF 2



Piloti borbenih helikoptera-PAŽNJA. Stigao je novi nastavak poznate (za amigaše) helikopterske pucačine. Sada samo nemojte reći da nikada niste čuli za Zeewolfa. Pa ljudi, gdje ste vi bili do sada? No dosta priče, krenimo na posao. Prije toga, malo ćemo se osvrnuti na razlike u odnosu na prvi dio. Poboljšana je poligonska grafika i igra je mnogo brža (naravno da brzina i uvelike ovisi o mašini koju imate). Malo se razlikuje i gornji dio ekrana gdje su smješteni podaci o količini municije, gorivu, oklopu, zarađenom novcu, broju spašenih talaca, kamera oružja i dio mape. Za one nove, koji se nisu imali prilike upoznati sa prvim dijelom, kratak uvod. Vi kao jedini, najbolji i najljepši morate sa svojim ljubimcem izvršavati razne misije, koje uglavnom za cilj imaju uništenje protivničkih sredstava i objekata, te spašavanje "naših" ljudi i/ili tehnike. Sve misije započinju "briefingom", odnosno upoznavanjem sa zadacima misije. Na karti vam je sve objašnjeno slikom i tekstom, pa oko toga ne bi trebali imati problema. Sada slijedi ono najbolje-akcija. Miris benzina, baruta i krvi. No prije bilo kakvog okršaja, obratite pažnju na gornji lijevi dio ekrana. Tamo se nalazi dio karte terena na kojem se odvija misija. Na njemu su vidljive i nekakve točkice, koje ovisno o boji imaju različito značenje. Bijela točkica ste vi, crvene su protivnici, plave su ljudi koje treba spasiti, itd. Svi ostali pokazatelji bitni za vas i igru su također u gornjem dijelu ekrana, a kako je sve to vrlo jasno i pregledno, nema ih potrebe previše objašnjavati. Jedino obratite pažnju na količinu goriva i municije jer nedostatak jednog ili drugog nije dobar za zdravlje (vjerujte mi, ja sam probao). Svaki uništeni protivnik ili spašeni čovjek, donosi vam određenu količinu novaca kojim kupujete naoružanje, a na svakih 250.000$ dobivate nagradni život. Spašeni ljudi vam također povećavaju oklop. Misije su sada maštovitije nego u prvom dijelu, ali i ranije postaju teže.







Poslije misija (ne poslije svake) dobijate šifre, tako da ne morate uvijek igrati od početka (ali briše se zarada). Bit ćete u prilici da upravljate i drugim letjelicama i vozilima osim vašeg. To obilato koristite, jer njihovo uništenje nema apsolutno nikakve posljedice po vas (osim možda to da nećete moći završiti misiju). Kod spašavanja ljudi, budite oprezni jer se može desiti da umjesto "našeg" čovjeka sletite po "njihovog" koji će vam svoju dobrodošlicu izraziti u vidu granata. U misijama gdje je cilj prevesti neku vozilo ili ga otpratiti, prvo očistite rutu kojom ćete ići, pa tek onda ispunite zadatak. Napredujući kroz igru, protivnici će postajati sve opasniji i precizniji, količina municije koju imate na raspolaganju biti će sve manja i ukratko vaš život će postajati sve teži. No to je ono što i tražite od igre, zar ne? Jer tko želi igrati igre koje završi nakon dan-dva.



ZEE-WOLF 2

SMRTONOSNI ARSENAL:

TOP -osnovno, ali i najslabije oružje po učinku na cilju. Dobro protiv oklopnih sredstava i protuzrakoplovih topova. Ukupni kapacitet je 600 metaka.

ZULU RAKETE-nevođene rakete zrak-kopno. Dobre protiv zgrada, tornjeva i sličnih objekata. Ukupni kapacitet je 96 raketa.

ZEPHYR PROJEKTILI-navođeni projektili zrak-zrak. Dobro protiv zračnih ciljeva. Ukupni kapacitet je 8 projektila.

TIPKE ZA PUT DO POBJEDE:

ENTER-podaci o oružju, mapa, zadaci u misiji

SPACE-promjena oružja

G-slijetanje

H-kuka za nošenje tereta

ESC-prekid misije

FIO-uništenje

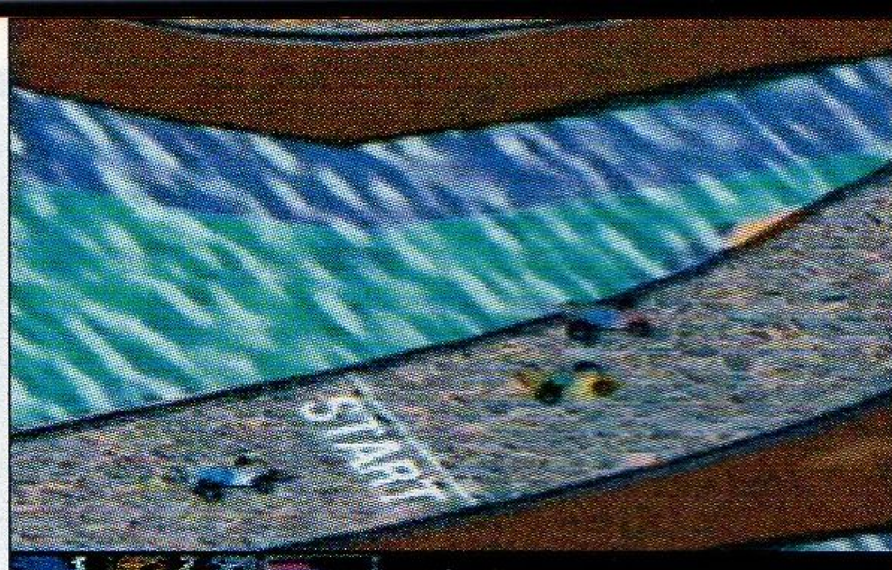
P-pauza

CTRL-prebacivanje kontrola (miš/joystick)

STRELICE-upotrebljavaju se kod opskrbe ili statusa

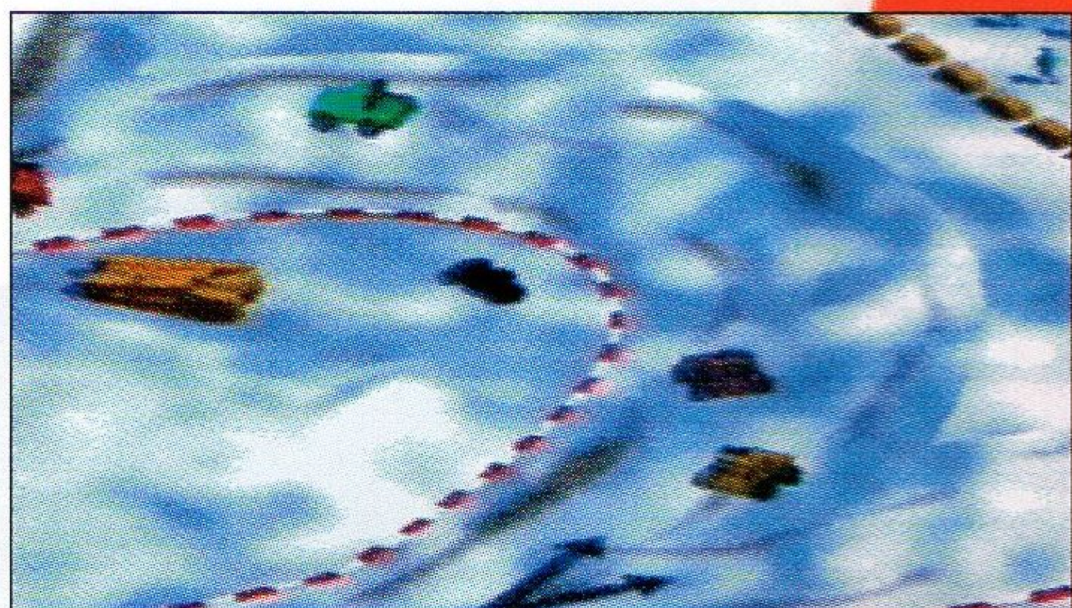


WHEEL SPIN



Poznata firma Black Legend donosi nam novu vožnju automobila pod gore navedenim imenom. Samom izvedbom igra podsjeća na popularni Skidmarks, ali odmah se mora reći da Wheelspin zbilja samo sliči na Skidmarks koji je, po mom osobnom mišljenju, još uvijek najbolja igra ovog tipa.

Na početku igre susresti ćete se sa opcijama koje vam omogućuju odabir broja igrača (max. dva), broja krugova(3, 5, 8 ili 15), metodu vožnje (normal, bio-yoghort, jumping nitro, pinball, space) i jednog od tri nivoa težine. Nakon toga možete vježbati ili odmah krenuti u lige.



Vježbovni mod vam omogućuje isprobavanje bilo kojeg auta na bilo kojoj stazi. Također ćete moći potrošiti 500.000$ na poboljšanja, kako bi isprobali sve moguće konfiguracije automobila. Kod vježbi je unaprijed određen broj krugova i vozača, a sa pritiskom na SPACE + ESC izlazite iz tog moda.

Što su liga tiče, njih ima četiri. To su Buggy, Off-road, Sport i World, s tim da zadnju ligu ne možete igrati ukoliko niste pobjednik u prve tri. U svakoj ligi vozite drugačiji tip automobila, što se može zaključiti i iz njihovih imena, dok u zadnjoj ligi vozite popularnu "bubu".

Lige su podjeljene na sedam staza, što znači da se vozi ukupno dvadeset i osam utrka. Staza ima deset tipova i međusobno se, osim po obliku, razlikuju i po tipu terena na kojem vozite. Tipovi su snijeg, pjesak, pustinja, led i šljunak.

Na kraju svake utrke objavljuju se podaci o broju osvojenih bodova i količini dobivenog novca, te o vašoj trenutačnoj poziciji. Nakon toga otvara se meni u kojem možete i potrošiti zarađeni novac kupovinom poboljšanja, kao što je bolji motor, amortizeri i tip guma. Također možete povečati volumen spremnika za gorivo i kupiti nitro, odnosno ubrzanje. Ovdje dobivate i kratke imformacije o narednoj stazi, što je vrlo važno radi stavljanja odgovarajućeg tipa guma i amortizera na vaš automobil.

Prije početka prve utrke još vam preostaje odabir vozača, o čemu dosta ovisi i ponašanje automobila na stazi. Vozača ima osam i međusobno se razlikuju po refleksima, vještini i borbenom duhu.

1. RASHID OWITA

refleksi: jako niski
vještina: jako niska
borbeni duh: jako visok

Rođen u Nigeriji, predpostavlja se 1966. Bivši je član Bulti plemena, iz kojeg je izbačen zbog divlje strasti prema lovu i terenskim vozilima. Nakon izbacivanja, svoj život posvetio je utrkama. Nije prvoklasan vozač što se vještine tiče ali je zapanjujuće uporan.

2. NORMAN BULL

refleksi: niski
vještina: jako niska
borbeni duh: visok

Rođen i odgajan u jednom od najgorih kvartova Liverpoola. U svojoj mladosti samo se sporadično bavio utrkama, a ozbiljno ih je počeo shvaćati tek oko tridesete godine svog života. Među vozačima se priča kako on teži osvajanju visokih premija kako bi mogao vratiti kockarski dug. Norman je extremno nasilan čovjek, u svijetu poznat po izazivanju spektakularnih nesreća. Kada je u formi, sposoban je pretvoriti mirnu utrku u pakao na kotačima.



3. MICHELLE CRATON

refleksi: niski

niska
borbeni duh: visok
Rođena u Parizu 12.3.1964. u bogatoj, aristokratskoj obitelji. U dobi od 19 godina bježi od kuće i dosadnih roditeljskih planova za njenu budućnost. Na stazi postiže izuzetno visok nivo koncentracije koji joj omogućava iznenađujuće rezultate. Priča se da premije troši na skupocijene slike, kako bi zadovoljila plemičku strast.

4. LUCA RUGGERI
refleksi: normalni
vještina: normalna
borbeni duh: normalan
Rođen 3.8.1966. Još kao dijete vozio je brzinske utrke čamaca i postao toliko vješt, da je sa devetnaest godina postao šampion Italije. No nakon teške nesreće, koja ga je jako pogodila, prebacuje se na moto-trke. On je siguran i vješt vozač, koji se uvijek drži pravila. Uvijek djeluje sigurno ali često prevari svoje protivnike.

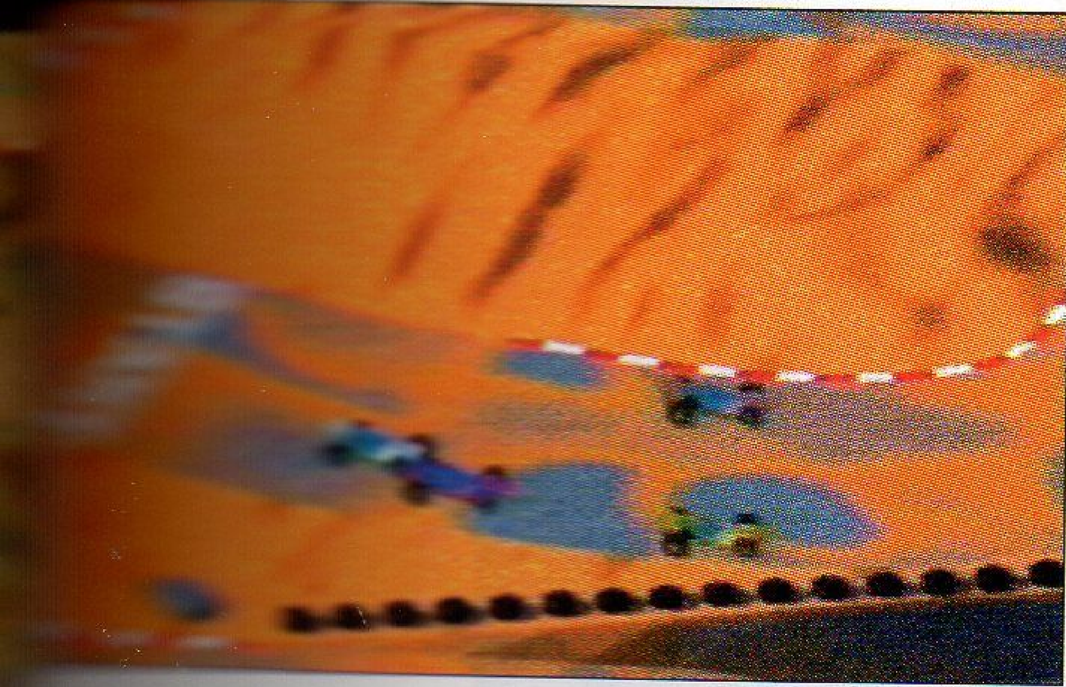


5. KLAUS KOLL
refleksi: visoki
vještina: normalna
borbeni duh: normalan
Rođen u Istočnom Berlinu 22.3.1971. Obitelj mu je bila vrlo siromašna i imao je jako teško djetinjstvo. Otišao je od kuće sa 15 godina i našao posao u automehaničarskoj radioni u Zapadnom Berlinu. Život mu se okrenuo kada ga je jedan od šefova prijavio za utrke. Uz pomoć svoje odlučnosti i agresivnosti ubrzo je postao jedan od vodećih svjetskih vozača. Vozi bez imalo obzira prema konvencionalnim standardima i sigurnosti ostalih vozača.

6. ANDREJ NATOLI
refleksi: jako visoki
vještina: visoka
borbeni duh: jako nizak
Rođen u Moskvi 15.11.1954. Sa 17 godina dobrovoljno se prijavljuje u elitnu postrojbu Crvene Armije, sa kojom ubrzo odlazi u Avganistan. Više puta je odlikovan zbog hrabrosti na bojnom polju. U jednoj zasjedi biva ranjen i nakon dugog oporavka odlučuje napustiti vojsku. Od tada su utrke cijeli njegov život. Vrlo je vješt i brz vozač, ali nikada nepotrebno ne dovodi u opasnost živote ostalih vozača, što ga, među njima, čini vrlo popularnim.

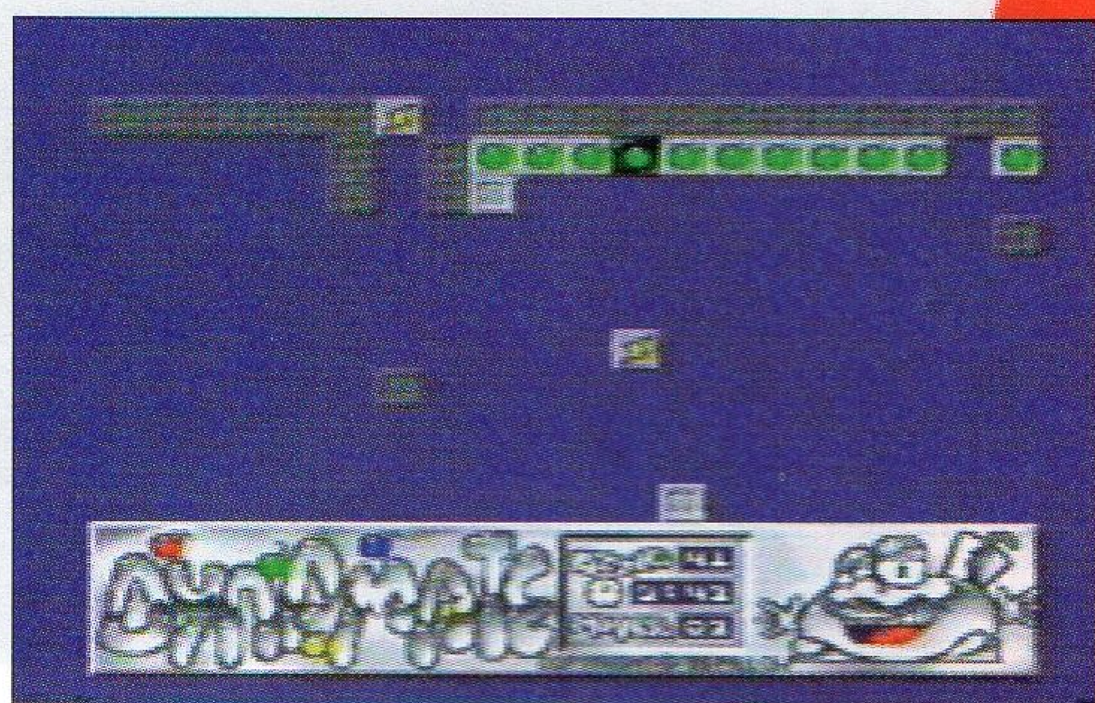
WHEEL SPIN

7. TAKASHI HINORI
refleksi: visoki
vještina: jako visoka
borbeni duh: jako nizak
Rođenu Kyotu 7.8.1965. Potiče iz prastare Ninja dinastije, izumrle nakon drugog svjetskog rata. Neko vrijeme radio je u tvornici i dobitkom na lotu iznenada postaje milioner. Novac odlučuje uložiti u moto-trke i ubrzo, zahvaljujući ninja refleksima, postaje vrhunski vozač. Za volanom je nemilosrdan i iskorištava svaku protivnikovu pogrešku.



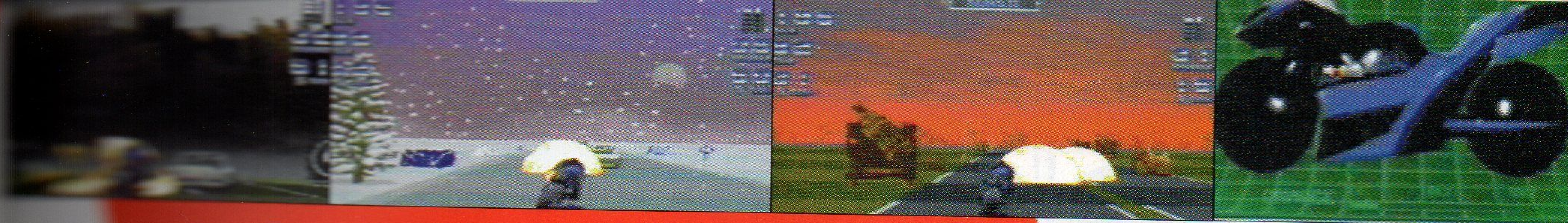
8. STEVE JONES
refleksi: jako visoki
vještina: jako visoka
borben duh: jako nizak
Rođen u Disneyland-u 1.4.1967. Još kao dječak dovodio je roditelje do ludila probnim vožnjama automobila koje je vlastoručno preradio. Kasnije se prijavljuje u vojsku, iz koje biva izbačen nakon što je uspio uništiti jedan oklopni transporter. Nakon toga se, u automobilu vlastite izrade, počeo utrkivati u amaterskim ligama, no njegova vještina ubrzo ga je dovela do međunarodnih profesionalnih utrka. Prilično je neobuzdan vozač, ali njegovi superiorni refleksi omogućuju mu izvlačenje iz svake teške situacije.

DYNA-MATE



Za sve mlade genijalce (i one koji se tako osjećaju) evo jedne poslastice za vaše moždane vijuge. Cilj igre je vrlo jednostavan: na ekranu ne smije ostati niti jedna bomba. Da malo pojasnim stvar. Kada započnete igru, na ekranu ćete vidjeti raznobojne kvadrate. Kvadrate pomičete tako da kursor dovedete na njega, pritsnete i držite pucanje, te pomaknete joystick u smjeru u kojem želite da vaš kvadrat ide. Kvadrat će ići u tom smjeru sve dok ne udari u zid, u drugi kvadrat ili dok ne ispadne sa ekrana. Kvadrati imaju različito značenje, ovisno o tome što je nacrtano unutar njega. Oni sa bombom su najvažniji za vas, jer njih morate ukloniti. Bombe su u različitim bojama koje su također vrlo važne. Crvena bomba aktivira zelenu, zelena plavu, plavu crvenu. Bomba koja aktivira neku drugu također nestaje u eksploziji. Postoje još žuta i crna bomba koje su priča za sebe. Crna je najjača, izaziva eksploziju bilo koje druge bombe, a ako je pogodimo nekom drugom bombom samo ona eksplodira. Žuta je čista suprotnost crnoj, svaka druga bomba nju aktivira dok ona niti jednu drugu. Imajte na umu da jača bomba aktivira sve slabije u nizu. Osim kvadrata sa bombom, postoje još teleporti (kvadrati sa munjom), pokretni blokovi (pomažu u završavanju nivoa, ne mogu ništa uništiti niti se mogu uništiti), kvadrati sa upisanim brojem (kada dovedete bombu na njega, možete ju pomicati po jedan potez onoliko puta koliko piše unutar kvadrata), kvadrati sa satom (kada ga pogodite bombom, on nestaje, a vi dobivate dodatno vrijeme). Nivo se može završiti na više načina: istekom vremena, ako napravite više od 99 poteza, pritiskom na tipku ESC, ispadanjem bilo kojeg kvadrata sa ekrana i naravno uspješnim rješenjem zadatka. Na završetku svakog nivoa dobijate šifru za sljedeći, a da vam sve to ne bi prebrzo dosadilo na raspolaganju vam je sto nivoa. Ovo je prava igra za sve amigaše koji se žele odmoriti od Breathlessa, Zeewolfa i sličnih igara.





BLACK VIPER

Godina 2148. Nakon zadnjih napada, ljudski rod pokušava spasiti svoju raspadajuću civilizaciju. Ceste koje povezuju preostale gradove kontroliraju plaćenici i bande ljudi iz podzemlja - ljudi koji su i započeli rat. Zaštićeni u podzemlju, oni jednostavno čekaju da radijacija na površini ubije i posljednje preživjele. No, na sreću čovječanstva, našli su se i pobunjenici koji pokušavaju osloboditi ceste do gradova. Pokret otpora stacioniran je u prastarom gradu Kanalu i priprema revoluciju.

Godina 2161. Pobunjenici, predvođeni Benom Kadanom, pobijedili su u nekoliko važnih bitaka. Nakon oslobađanja nekoliko gradova, došli su do mape koja pokazuje put do ulaza u podzemlje. Ali, dok su oni pripremali napad na podzemlje, njihovog vođu, Bena Kadana, ubili su plaćenici u njegovom laboratoriju. Ostavši bez svog karizmatskog vođe pobunjenici su izgubili gradove i povlače se u Kanal kako bi se reorganizirali.



Godina 2166. Vi, u ulozi Erfrima Kadana, napunivši 25 godina dolazite u pobunjeničku bazu, gdje vas čeka poruka od oca napisana prije mnogo godina. U poruci vam otac objašnjava da je jedina šansa pobunjenika (ujedno i čovječanstva) da se dočepaju tehnologije podzemlja. Otac vam kao poklon ostavlja najmoderniju verziju i ujedno jedini preostali primjerak Black Viper motora i ključ u obliku medaljona za ulazak u podzemlje.

To bi ukratko bio uvod u novu vožnju motora koju nam donose Neo i Light Shock Software. Igra je po načinu izvedbe slična recimo, Super Hang On-u, samo što su još dodana razna naoružanja i grafika je poboljšana. Do ulaza u podzemlje vode dvadeset i tri ceste koje nisu linearno poredane, odnosno nećete morati proći sve ceste, nego ćete na nekoliko mjesta odabrati lijevu ili desnu. Prije početka svake dionice odabrati ćete muziku koja će vas pratiti dok vozite (ima ih pet), a nakon što prođete dionicu, na osnovu preostalog vremena i broja ubijenih protivnika, dobivate novce kojima plaćate popravak motora, kupujete dodatno naoružanje i informacije. Što se tiče tih informacija, one su uglavnom u stilu "kraći put nije uvijek i najbolji", tako da od njih nećete imati puno koristi i stoga nemojte bezveze trošiti novce. Tokom vožnje nailaziti ćete na razne ikone, kao što je srce (smanjuje oštećenja za 20), štit, znak radijacije itd.



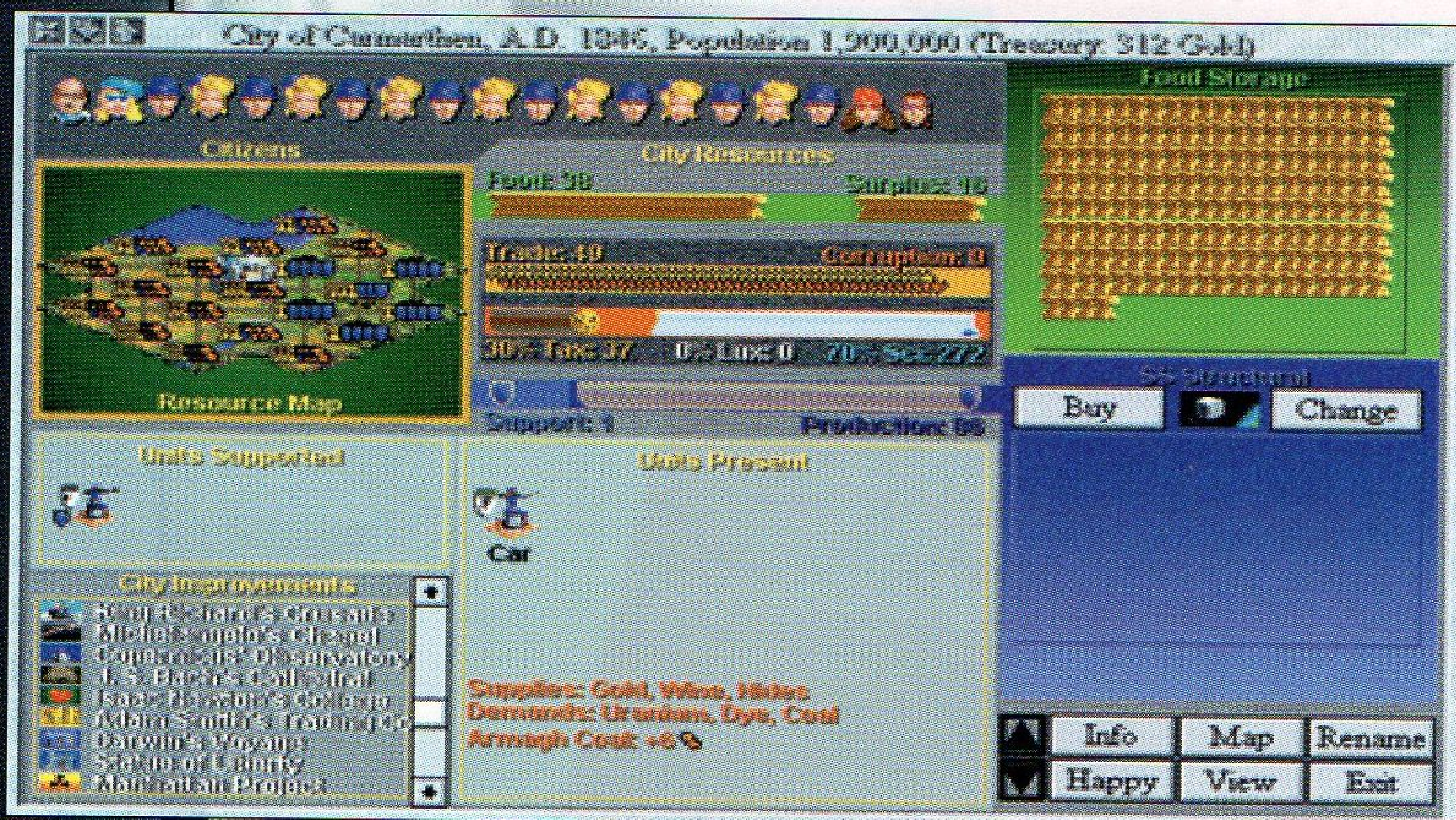
Sve u svemu, ljubitelji vožnje motora konačno su došli na svoje.

CIVILIZATION 2

by Mario Morela

Prvi put sam za Sid Meirra čuo daleke 1985. godine. Već njegove prve simulacije i strateške igre pokazale su da ih je programirao izvanserijski i originalni autor.

U početku je čitave projekte sam radio. Bila su to pionirska vremena kompjutorskih igara, kada je zaista bilo moguće sa bijednih 1500 dolara osnovati kompaniju MicroProse. Danas MicroProse godišnje okrene više od 100 milijuna dolara. Ali, za razliku od ostalih, Sid nije jurio za novcem i uvijek je pravio igre koje bi i on sam poželio da igra. Uspio je kompjutorske igre na mala vrata ugurati u umjetnost, jer "ne stvara umjetnost ljepotu nego ljepota stvara umjetnost". Tako su nastale već legendarne igre: "Crusade in



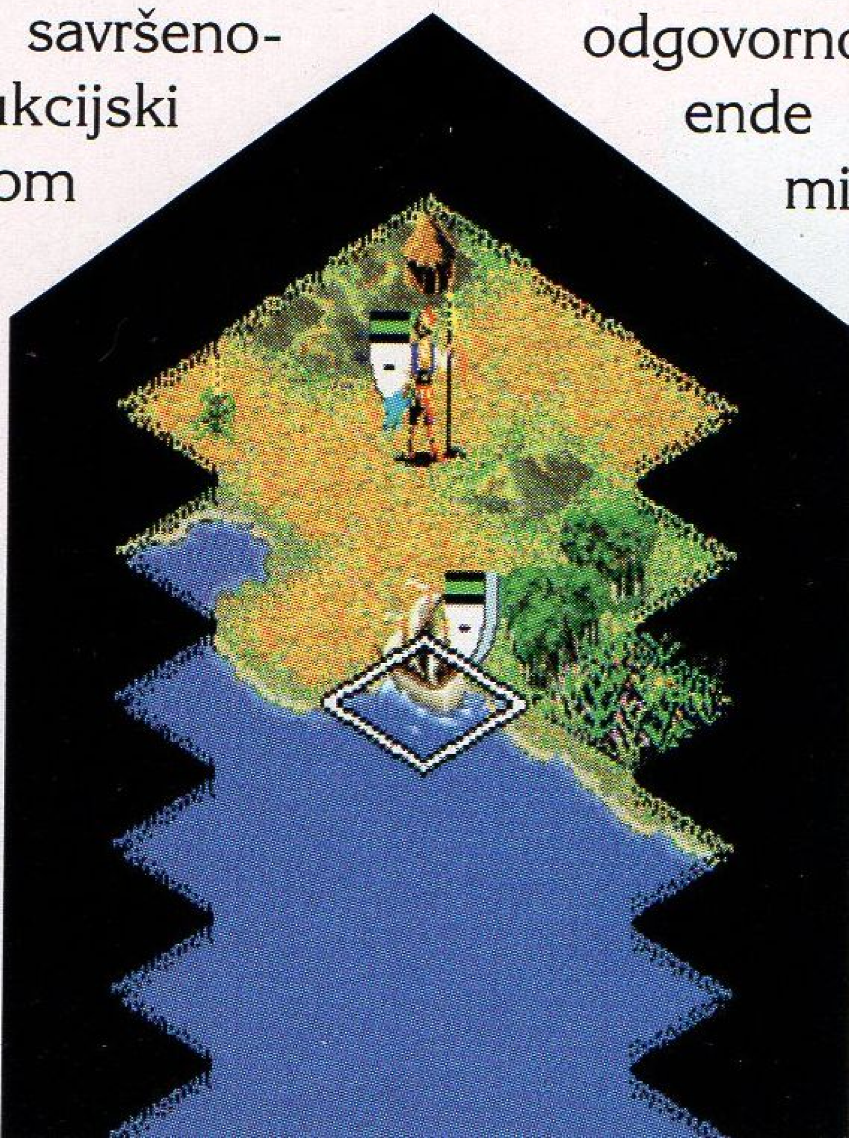
Europe", "F-15 Strike Eagle", "Pirates!", "Red Storm Rising", "Railroad Tycoon", "Civilization", "CPU Bach"...

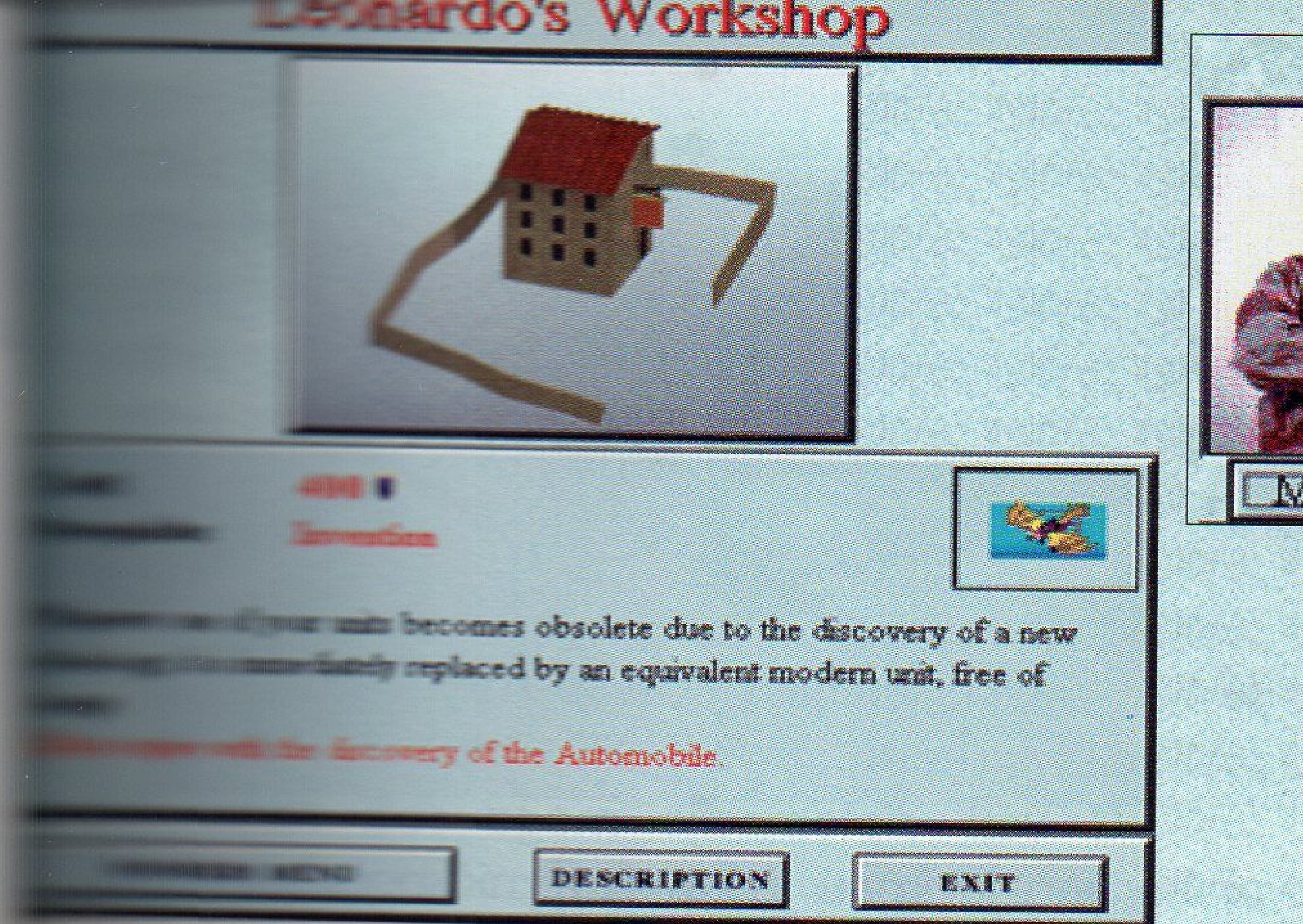
Sid Meier nije majstor za grafiku, i vjerovatno je i gluh za ritam. Ali ono što radi, radi najbolje, za to je pravi tata-mata! Sid Meier je odličan programer, prije svega. Ali ponajviše, on je jedan od najboljih game designera današnjice. Dakle, svatko tko mu zamjera lošu grafiku ili zvuk, treba znati da on to nije ni radio! Ruku na srce, Meierove igre nisu nikada ni odskakale grafički od prosjeka, ali strateške igre se ni ne rade kao "Myst". One su ili igrive, ili ne, a blještavilo im samo smeta. On je uvijek radio savršeno-nesavršene igre, produkcijski nesavršene, ali za ljude s maštom savršene. Jer, čak i ako je grafika bila loša, uz bogovsku igrivost, svaki igrač (koji posjeduje imalo mašte i lucidnosti) može se sjajno zabavljati. Razlog da se igraju njegove igre može biti i ovaj: do sada je izašlo preko sto igara koje su nastale pod njegovim utjecajem, dakle svi ga kopiraju i svi bi bili kao on, ali on je zbilja samo jedan. Poznat je po naglim i svojeglavim zaokretima u nalaženju svojih ideja i žanrova. Zato ga ja i svrstavam u avangardu, koja pravi "igre zaraznije od virusa". Dakako, njegove igre su mainstream, ali ponekad dobar mainstream postaje underground!?.

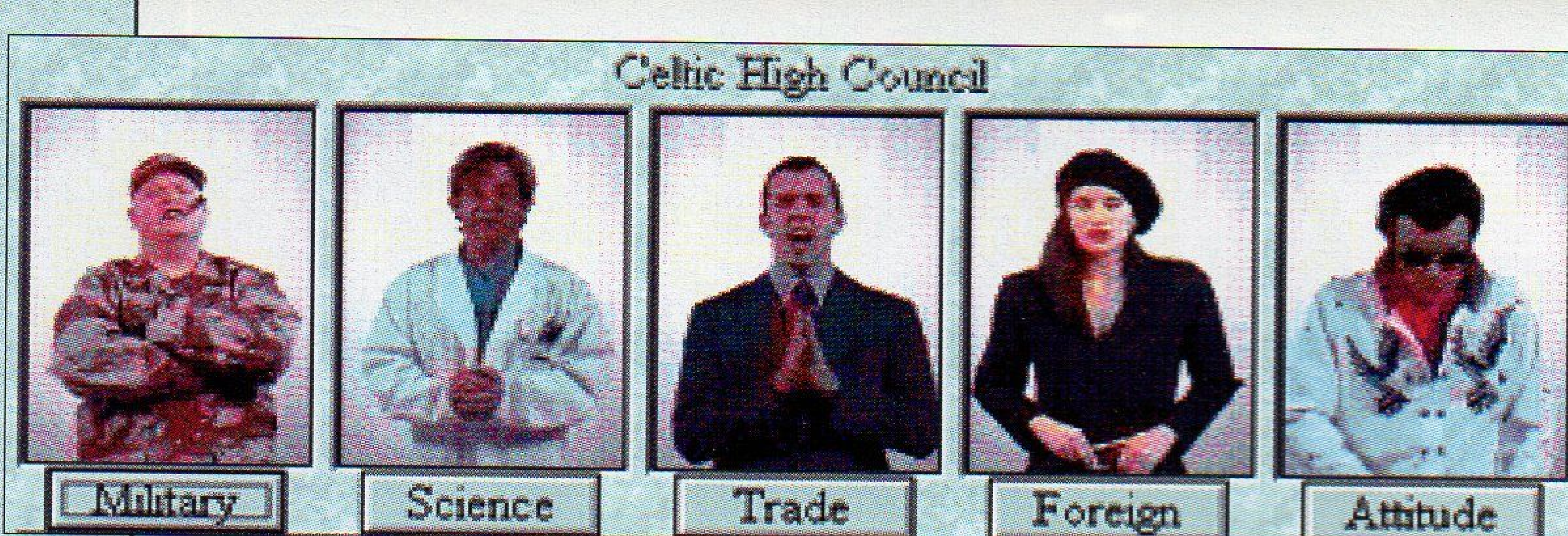
Vlada krivo uvjerenje da Civilization ima lošu grafiku. Sama polazna pretpostavka je netočna. Pa ljudi božji, zar vi ne znate koja je sada godina, a Civilization je izašao 1991. (bar sam je ja tada igrao). Ne treba zaboraviti da je Civilization jedna od prvih VGA igara, i za 1991. (286, 12 Mhz-standard) to je igra sa DIVNOM grafikom, end of discussion. Igre iz 1991. treba igrati 1991., a ne 1996. pa onda komentirati. Ja se sjećam da se 1991. u stranim časopisima, grafika iz Civilization nazivala veličanstvenom VGA grafikom! No comment.

Prvi utisci o Civ II su više nego povoljni. Civ II je ustvari evoluirana Civilization igra, sa zaista fenomenalnom 3D grafikom, primjerenoj godini izlaska. Pokušaj da se igra dovede na razinu perfekcije. Ali usprkos mnogobrojnim, sitnijim i krupnijim dodacima, glavne rutine su ostale iste kao u Civ I. Čak i čuveni "GO TO" bug prilikom slanja jedinica tom opcijom. No, to nipošto ne umanjuje konačnu ocjenu igre. Za konačan sud bit će potrebno nekoliko mjeseci igranja. Za sada mogu da kažem da će Civ II biti igran dobre tri godine, jer Sid i pravi igre koje se ne igraju samo jednu sezonu, a onda zaborave.

Originalna Civilization igra je do danas prodana u preko 850.000 primjeraka, tako da je to, do sada, najprodavanija strateška igra u povijesti. Znajući to, Sid Meier je imao veliku odgovornost prema svima, da nastavak legende bude i dostojan nastavak. Moje mišljenje je da je Civ II napravljen u prvom redu zbog konkurencije. Sid nije mogao sebi dozvoliti da mu svi pokradu ideje i naprave igre na njegov račun. Znajući to, on je napravio Civ II da dokaže da i on ima konja za trku, i to pravog pastuha od







igre!!!

Cilj igre je ostao isti, zadatak da kroz 6000 godina ekonomskog, socijalnog i političkog razvoja, izgradite Space Shuttle i kolonizirate Alfa Centaur sazviježđe.

Kako igrati igru? Kako je započeti?

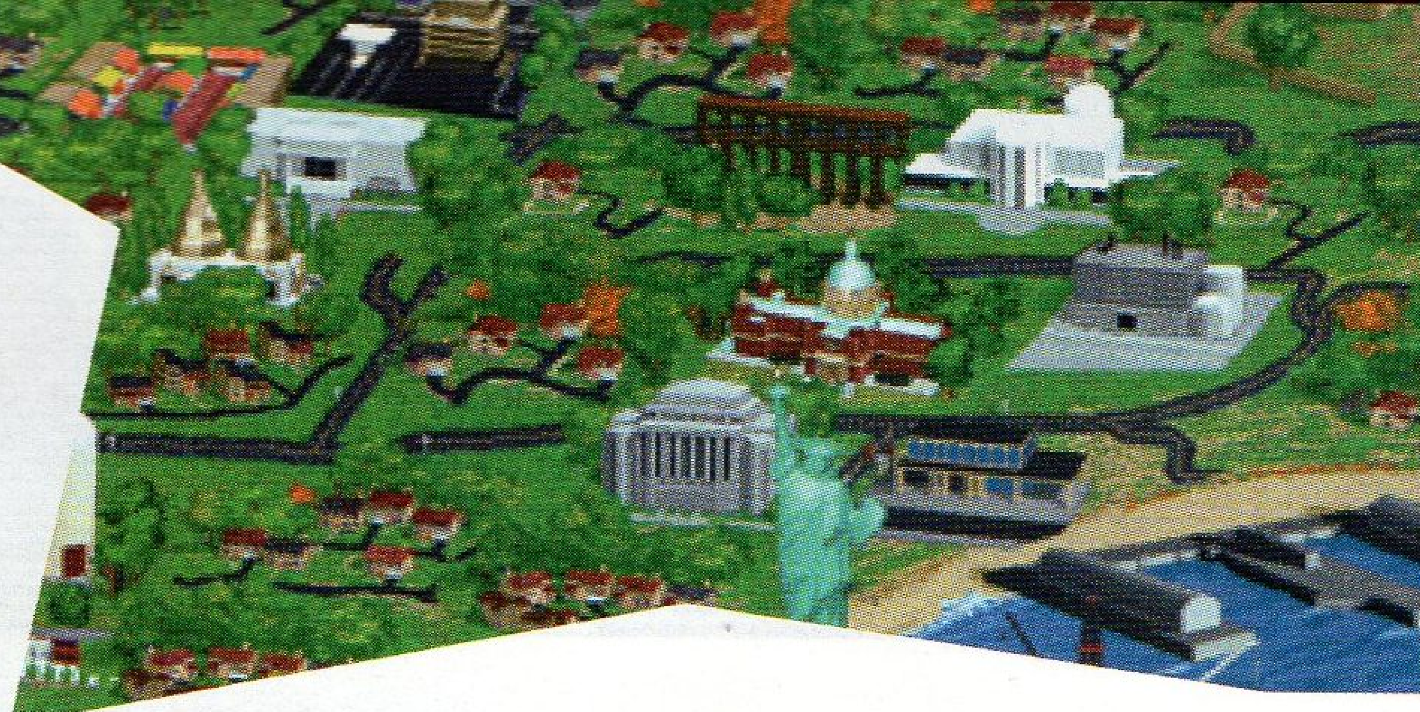
Civ II treba igrati opušteno, čak i na najtežem nivou. Civ II je igra u kojoj se morate pomiriti sa izazovima i krizama. Ima naravno i rijetkih perioda kada sve ide fantastično dobro! Zlatno pravilo: imajte uvijek više osnovanih gradova od najveće protivničke civilizacije. Gradovi trebaju biti osnovani na mjestima bogatim ravnicama, brdima, blizu specijalnih resursa, i po mogućnosti sa izlazom na more. To je vrlo važno, zato što grad mora imati hrane (radi prehrane populacije), a također mora imati dobre resurse "shield" i "trade" ikona, jer je tvrlo bitno za razvoj same civilizacije. Bitna razlika u odnosu na Civ I, ogleda se u nemogućnosti relociranja 100% poreza na znanost u nižem društvenom uređenju. Kao tiranin (despotizam), možete dodijeliti najviše 60 % poreza na znanost. Tek prelaskom na demokraciju, moguće je dodijeliti 100% poreza na znanost. Time je igra dobila kudikamo na realnosti.

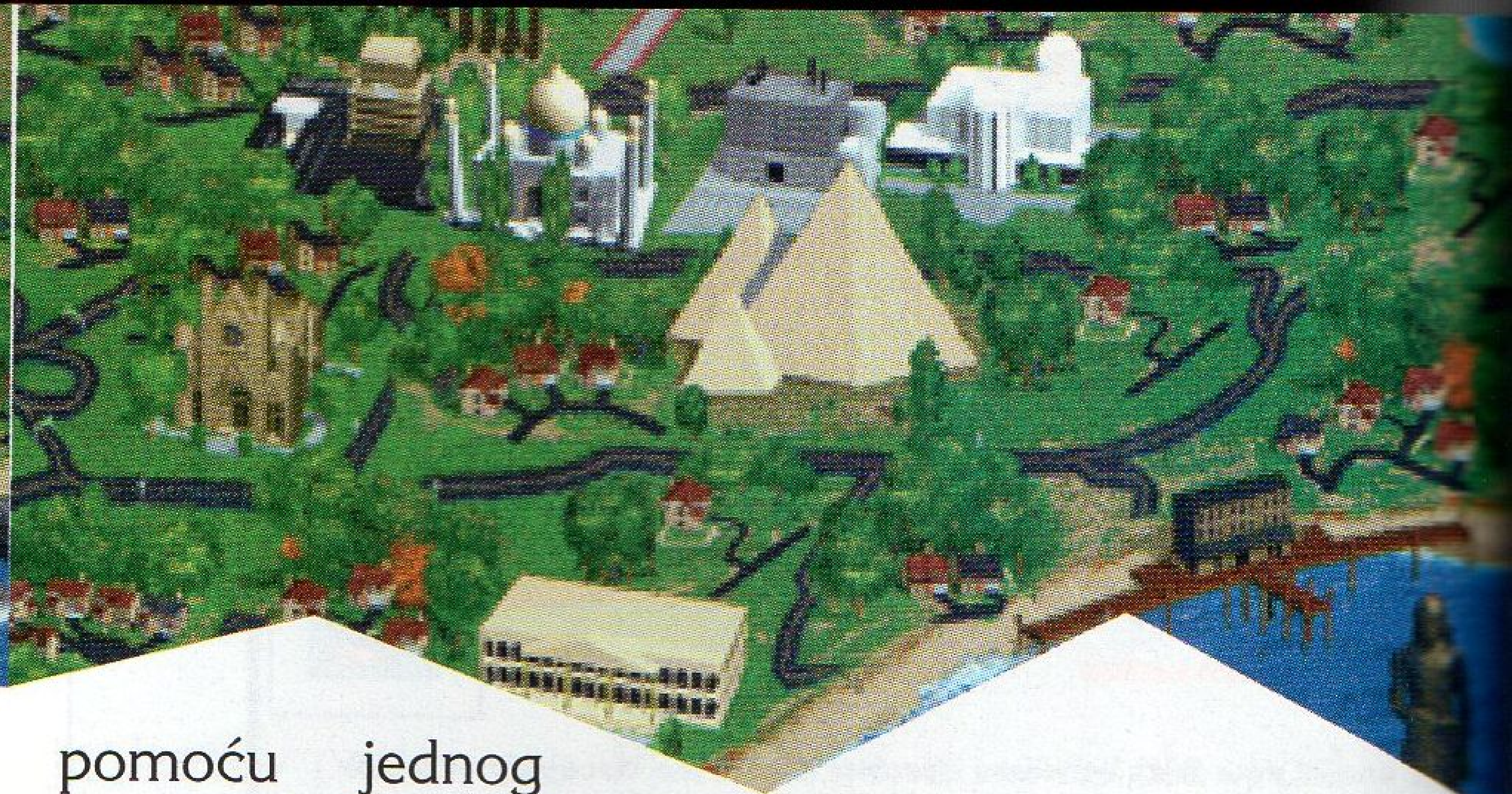
Svaki grad treba pomoću settlersa, što je moguće prije, razviti svoje resurse tj. napraviti puteve, navodnjavanje i rudnike. Nije nužno u početku sve gradove povezati cestama, ali u kasnijem stadiju igre to je ponekad pitanje života ili smrti.

Od neprocjenjive je važnosti pravilno raspoređivanje posla za populaciju, a to sve ovisi o situaciji (da li vam treba brže izgrađivanje jedinica/građevina, više hrane ili "trade" ikona). Kada u izborniku grada kliknete na polje pokraj grada, primjetićete da se jedan stanovnik promjenio u zabavljača (entertainer). Ako ponovno kliknete na neko drugo polje, ti isti ljudi će raditi neki drugi posao. Isto tako, ako kliknete na ikonu zabavljača, umjesto njega pojavit će se poreznik, i konačno, ako kliknete na poreznika, pojavit će se ikona znanstvenika.

Preporučujem da pročitate Civilopediu (cijelu), jer su u njoj opisani svi važniji aspekti ove igre. Novost u igri su i tzv. "hit points" i "firepower" vojnih jedinica. Svaka jedinica može izdržati oštećenje jednako svojoj "hit points" vrijednosti







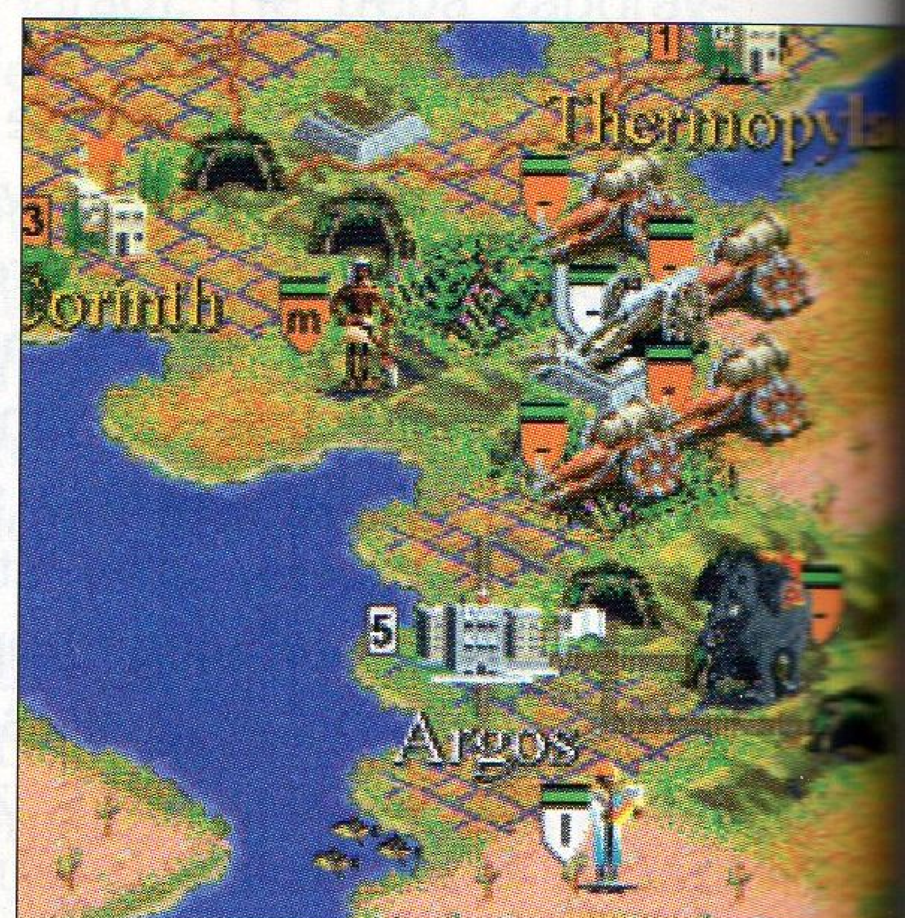
pomnoženoj sa deset. Na taj način su izbjegnute čudne situacije da npr. falanga potopi bojni brod. Zato morate biti oprezni pri odabiru koga napadate i sa čim. Dobre jedinice treba čuvati. Oštećene jedinice se popravljaju u gradu (preskakanjem jednog poteza), ili izvan grada, ali tada obnova traje nekoliko poteza. Moj savjet je da, pored jedne

Engineers	(1 Turn, ADM: 0/2/2 HP: 2/1)
Partisans	(1 Turn, ADM: 4/4/1 HP: 2/1)
Alpine Troops	(1 Turn, ADM: 5/5/1 HP: 2/1)
Riflemen	(1 Turn, ADM: 5/4/1 HP: 2/1)
Marines	(1 Turn, ADM: 8/5/1 HP: 2/1)
Paratroopers	(1 Turn, ADM: 6/4/1 HP: 2/1)
Mech. Inf.	(1 Turn, ADM: 6/6/3 HP: 3/1)
Armor	(1 Turn, ADM: 10/5/3 HP: 3/1)
Howitzer	(1 Turn, ADM: 12/2/2 HP: 3/2)
Helicopter	(2 Turns, ADM: 10/3/6 HP: 2/2)
Stlth Ftr.	(1 Turn, ADM: 8/3/14 HP: 2/2)
Stlth Bmbr.	(2 Turns, ADM: 14/3/12 HP: 2/2)
Destroyer	(1 Turn, ADM: 4/4/6 HP: 3/1)
AEGIS Cruiser	(2 Turns, ADM: 8/8/5 HP: 3/2)
Battleship	(2 Turns, ADM: 12/12/4 HP: 4/2)
Submarine	(1 Turn, ADM: 10/2/3 HP: 3/2)
Carrier	(2 Turns, ADM: 1/9/5 HP: 4/2)
Transport	(1 Turn, ADM: 0/3/5 HP: 3/1)
Cruise Msl.	(1 Turn, ADM: 20/0/12 HP: 1/3)
Nuclear Msl.	(2 Turns, ADM: 99/0/16 HP: 1/1)
Spy	(1 Turn, ADM: 0/0/3 HP: 1/1)
Freight	(1 Turn, ADM: 0/1/2 HP: 1/1)
Palace	(2 Turns)
Barracks	(1 Turn)
City Walls	(1 Turn)
SDI Defense	(3 Turns)

dobre obrambene jedinice (ili dvije), u važnijim gradovima imate jednu dobru ofanzivnu jedinicu, koja može pružiti efikasnu aktivnu obranu, tj. da napadne i kazni napadače. Također, ako već morate izgubiti, onda bar skupo prodajte svoju kožu. Najbolji način za to je da pomoću settlersa izgradite utvrdu u planini, i u tu utvrdu stavite dvije dobre obrambene jedinice, plus jedna ofenzivna jedinica. Planina ima 300% defense faktor, a utvrda daje dodatni, dupli obrambeni faktor jedinicama. Na ovaj sam način uspio uništiti, pomoću jednog topa i rifle jedinice, uništiti čitavu hordu podivljalih Grka.

U vezi diplomacije mogu reći samo ovo: korisno je imati jednu savezničku civilizaciju (zlu ne trebalo). Također, od njih ćete često dobivati novce. Ponekad se isplati razmjenjivati tehnologiju i izume, ali nemojte davati vojne izume. Ostale civilizacije će vas ostavljati na miru samo ako ste prejaki za njih (ali ne uvijek).

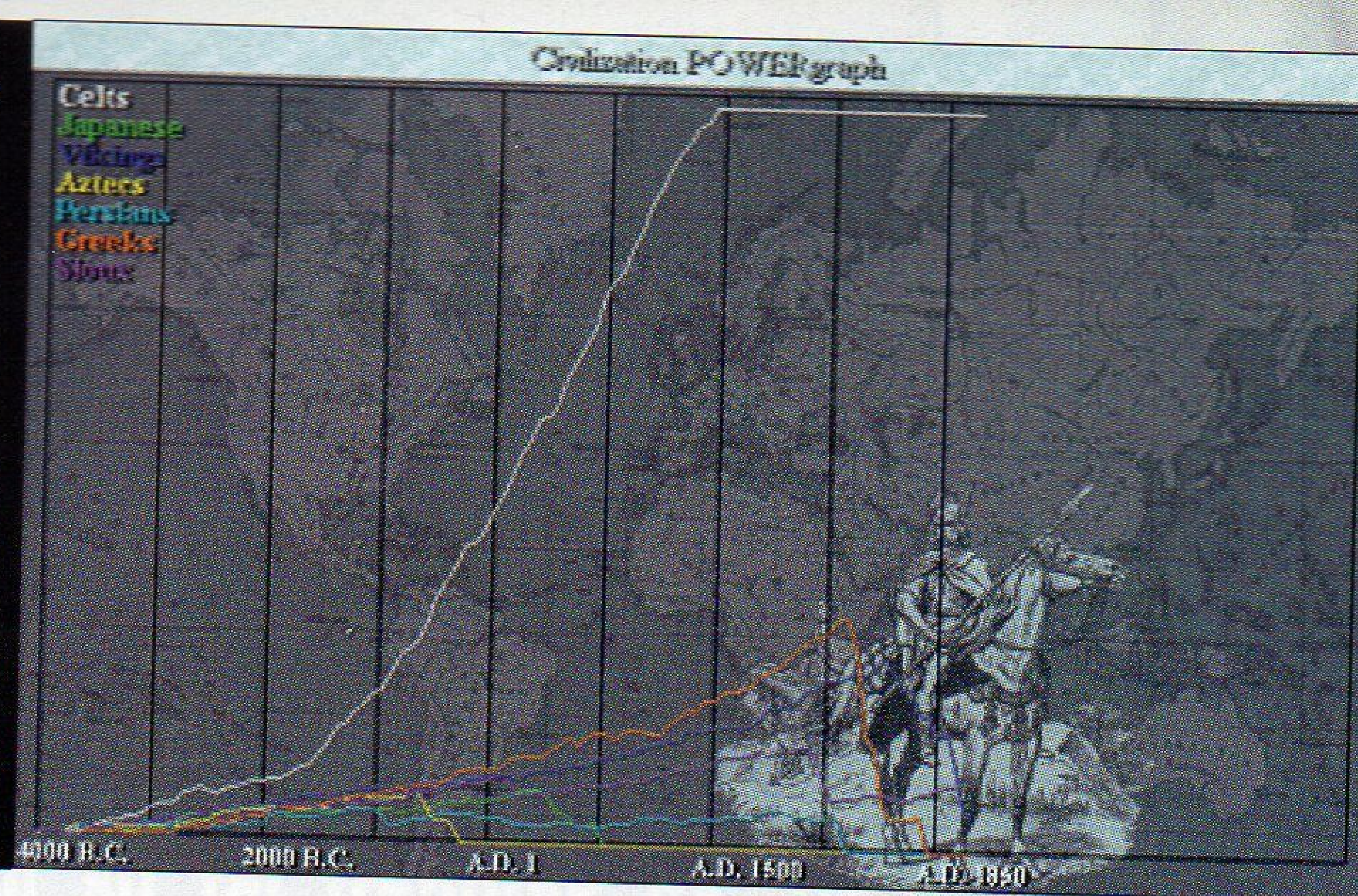
Provodite što više vremena u miru, zato što se te godine zasebno boduju, a u rat stupite samo u slučaju krajnje nužde. Svjetska čuda je korisno graditi jer imaju pozitivan utjecaj na diplomaciju, produktivnost, pokretljivost brodova, znanost, vojsku, zadovoljstvo građana... Tako Leonardo's Workshop automatski usavršava vojne jedinice, kada one vremenom zastare (traje do izuma automobila). Također, sada je lakše voditi rat (ako se mora, mora se!) u demokraciji, zahvaljujući United Nations svjetskom čudu. U gradu je sada moguće graditi i aerodrome. To je vrlo korisno, zato što omogućuje opciju "airlift", tj. prebacivanje jedinica između gradova koji posjeduju aerodrom, i to u jednom potezu! Kada izgradite Police Station, to će vam donekle smanjiti nezadovoljstvo građana zbog vojne jedinice koja je daleko od grada. Dosta pažnje je posvečeno i novim strukturama koje omogućavaju bolju povezanost i iskorištenje morskih bogatstava (luka, lučno postrojenje, oceanske platforme). Odlično rješenje je i izgradnja koja se zove Capitalization. To je u stvari prividna tvorevina, naime ništa se u biti ne gradi, ali se sva "shield" produkcija pret-





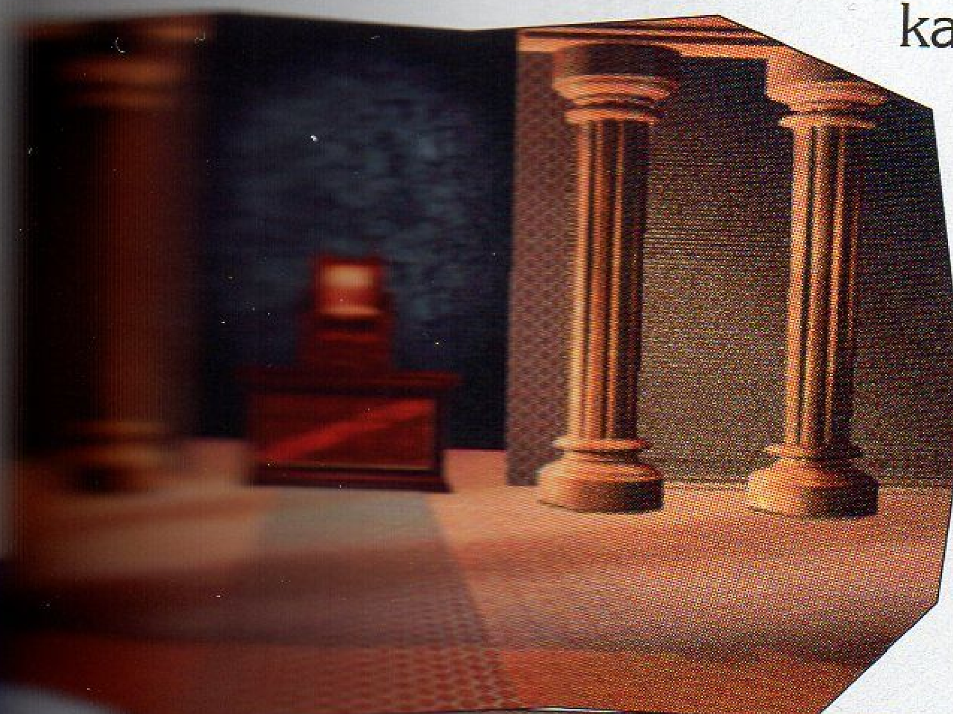






vara u novac. To je izuzetno dobro za gradove koji su izgradili sve građevine koje im trebaju, a nemaju potrebe za izgradnjom jedinica. Na višim nivoima se Temple mora sagraditi još dok je grad relativno mali, što znači da ne čekate otvorenu pobunu, već svojoj populaciji gradite ono što je smiruje (jer grad ništa ne proizvodi dok se stanovništvo buni). Što se tiče ostalih građevina koje unapređuju "shield", "trade", "science" i "tax" produkciju, najbolje ih je graditi kada se grad malo razvije, tako da na najefikasniji način poboljšate tu produkciju.

U Civ II prisutno je dosta novih jedinica. Explorer je vrlo koristan u ranoj fazi igre, zato što ima za pokretljivost faktor 3, a sav teren tretira kao puteve (može otkriti dosta mape po potezu). Sa Explorerom možete otkriti dosta sela, što je vrlo korisno, jer možete dobiti, pored negativnih barbara, i grad, novu jedinicu, novac ili izum. Savjetujem vam da čim prije obiđete cijelu mapu i istražite sva sela. Settlerse u kasnijem stadiju igre zamijenjuju Engineers (inženjer), koji sav posao mnogo brže obavljaju, a imaju i sposobnosti transformiranja terena i duplog navodnjavanja (farmland). Postoji i velik broj novih vojnih jedinica (strijelci, slonovi, fanatici, stealth lovci i bombarderi, haubice, AEGIS krstarice, pametne rakete, helikopteri, alpinisti, padobranci, marinci...). Zanimljivo je da se u modernom dobu nema više ratova, nego imamo "peacekeeping mission" (zvuči vrlo poznato...). U Civ II je također stavljen veći naglasak na trgovinu. Trgovina se obavlja u početku karavanama, a u modernom dobu, kamionima (freight).

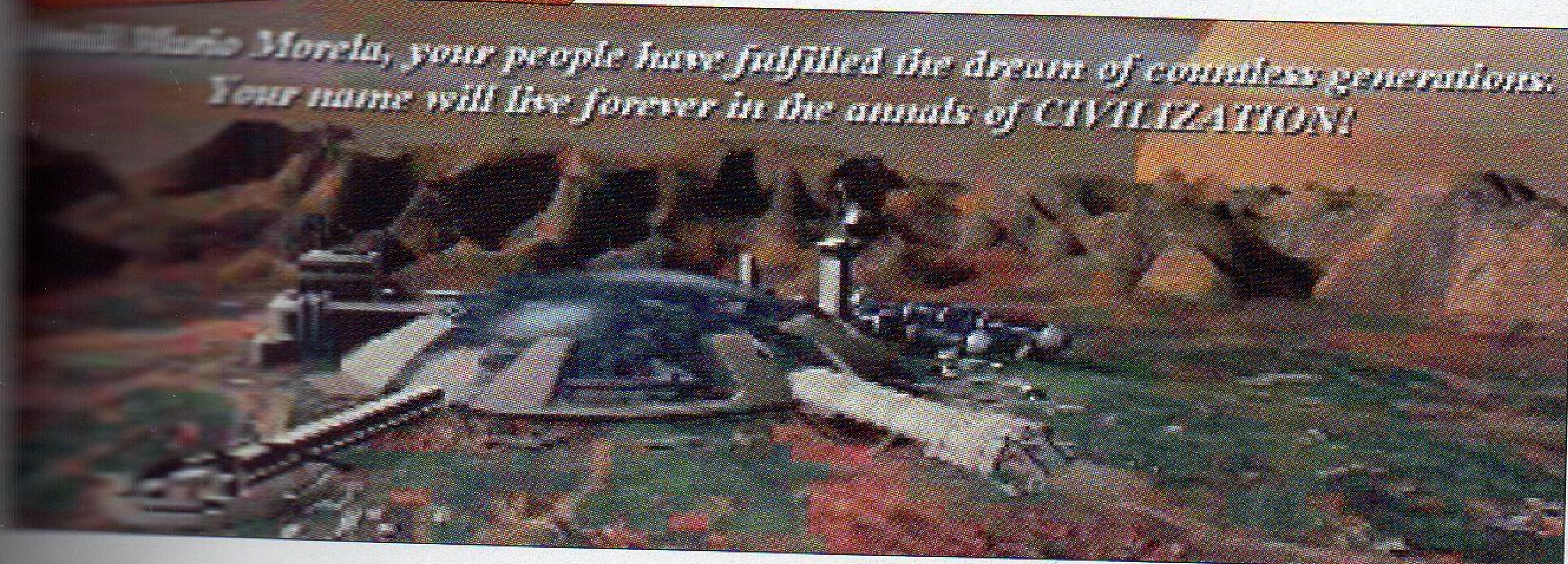


Trgovina se obavlja po principu da svaki grad ima tri vrste robe kojom opskrbljuje i tri vrste koje zahtjeva. Već pogađate da se najviše isplati slati robu koju određeni grad i traži. Najisplatljivije je, iako izgleda čudno, trgovati sa civilizacijama sa kojima ste u ratu. što je veća udaljenost i veći grad koji traži robu, veća će biti i zarada. Dakle, isplati se trgovati, jer, uz dobro planiranu trgovinu, možete pokriti sve troškove održavanja vaših institucija.

Civilopedia je izvrsno napravljena i ona predstavlja vrlo skraćeno objašnjenje dosadašnjeg razvoja naše civilizacije. Sva ta objašnjenja uvelike pomažu igraču prilikom igranja, i ne oduzimaju puno vremena. Imate mogućnost konzultacija sa svojim savjetnicima (avi animacije), ali nemojte se previše držati njihovih savjeta.

Samu igru radilo je oko dvdesetak ljudi (godinu i pol), a na konačnom proizvodu vidi se veliki trud koji je uložen u ovaj projekt. Uz igru je na raspolaganju i odličan map-editor, a prisutna je i cheat opcija. Igra izvrsno radi i to ne samo na WIN 95 platformi, već i na WIN 3.1 / 486/33 8Mb mašinama. 16 Mb je potrebno samo ako želite 3D animirane glasnike, ali to nije pretjerano bitno za samu igru.

Civ II nije igra, to je kontrolirana simulacija, i posjeduje u sebi toliko snažne algoritme (ne krahira tako lako) i matematiku, koja bi vašeg profesora matematike impresionirala do frustracije. Ova igra dokazuje da svi možemo biti vođe, a znajući podatak da i Clinton igra ovu igru, stari postaju jasnije Civ II pokazuje kako adrenalin utječe na vođe, i koje su dobre, a koje loše strane te ogromne moći. Ujedno nas upozorava na opasnosti prljaave tehnologije, prenaseljenosti, ratova, ekoloških katastrofa i sl. na jedan pučan i zabavan način. Stoga iskrene preporuke svima (ne samo obožavateljima strategija) da nabave Civ II i isprobaju svoje potencijale i kvalitete kao vođa.



CIVILIZATION 2
MICROPROSE

PLATFORMA: PC/CD, MAC/CD
OS: WIN/WIN95, MAC OS
MINIMALNA KONFIGURACIJA: 486 DX/33, 8 Mb RAM

DOJAM	☢☢☢☢☢
IGRIVOST	☢☢☢☢½
ZVUK	☢☢☢☢
GRAFIKA	☢☢☢☢☢

KONAČNA PRESUDA 95

STEEL PANTHERS

by Milan Polovina

Nakon Panzer Generala, koji je bio na samom vrhu top lista, iz SSI-a dolaze još dvije strategije koje obrađuju tematiku II.svj.rata. Riječ je o igrama ALLIED GENERAL i STEEL PANTHERS. U ovom tekstu bavit ćemo se potonjom. Dakle, STEEL PANTHERS aje, kao i PANZER GENERAL, zadržao user friendly okružje, mada je sama igra napravljena puno studioznije. Glavna razlika je u tome što se u STEEL PANTHERS upravlja pojedinačnim jedinicama koje sačinjavaju niže taktičke borbene grupe, čime se dobila dinamičnija igra i mogućnost izvedbe raznolikih manevara. U glavnom izborniku nalaze se standardne opci-



je kao što su odabir kampanje, scenarija itd. Dodane su i dvije mogućnosti (battle i editor) pomoću kojih i sami možemo izraditi bitku ili scenarij. U odnosu na prethodnika vidljiv je napredak u broju kampanja i scenarija, tako da sada postoje dva osnovna ratišta- europsko i pacifičko. U Europi, na raspolaganju su 7 kampanja (42 scenarija), a na Pacifiku 1 kampanja (20 scenarija). Osim pojedinačnih kampanja koje obrađuju poznate vojne operacije, dodana je i mogućnost upravljanja snagama tijekom cijelog rata, a na europskom ratištu možete i započeti III. svj.rat protiv bivšeg SSSR-a. Odabirom kampanje unaprijed je određena i vaša pripadnost, dok prilikom odabira odigravanja cijelog rata birate između pet zaraćenih sila. Nakon odabira kampanje, slijedi podešavanje nivoa težine i kupnja jedinica koje su podijeljene u četiri zasebne skupine (oklopne, topništvo, pješaštvo, pomoćne). Nakon toga potrebno je razmjestiti trupe, a to se može prepustiti i računalu. Nakon svega toga, konačno dolazi i sama borba. Na prvi pogled vidi se da je grafika poboljšana te da krajolik izgleda sasvim prirodno. Jedinice su također vrlo detaljno napravljene i lijepo animirane (okretanje kupole tanka) Sa desne strane nalazi se izbornik sa naredbama i opcijama, čije se značenje ispisuje na vrhu ekrana ukoliko kursorom pokažemo ikonu. Pored uobičajenih opcija, moguće je i stvaranje dimne zavjese, podešavanje dometa oružja, a najkorisnije je to što se zapovijedanje nad određenim jedinicama može prebaciti računalu. Osim toga postoji i enciklopedija naoružanja sa glavnim karakteristikama i komentarom o svakom oružju. Prilikom igre bilo bi poželjno pridržavati se stvarnih taktičkih rješenja iz pojedinih bitaka (opisano u priručniku) te obratiti pažnju na fore kao što su: tenkove gađati s leđa, gdje im je oklop najtanji; ukoliko sumnjate da na nekom području ima mina, topništvom se najbezbolnije očisti prolaz i sl.

STEEL PANTHERS predstavlja "rasnu" stratešku igru razrađenu do detalja, te sa mnogo mogućnosti vođenja borbe koju bi u svojoj kolekciji trebao imati svaki ljubitelj žanra.

STEEL PANTHERS

STRATEGIE SIMULATIONS

PLATFORMA: PC/CD
OS: DOS
MINIMALNA KONFIGURACIJA: 486 DX/33, 8 Mb RAM

DOJAM	☢ ☢ ☢ ☢
IGRIVOST	☢ ☢ ☢
ZVUK	☢ ☢ ☢ ☢
GRAFIKA	☢ ☢ ☢ ☢

KONAČNA PRESUDA 79





Vrijeme radnje - bliža budućnost. Predmet - SNARK HUNTER. U početku bila je to obična igra, slična bilo kojoj današanjoj igri. Zatim je igra dobijala na popularnosti i sa besplatnim novim misijama, koje su stizale od samog autora, igra je postala svjetski hit. Preko Interneta i drugih globalnih mreža, proširila se na sve važnije svjetske računalne sustave. Ljudi nisu ni slutili da igra skriva jedan novi, dosad neotkriveni virus, koji je dana D, za nekoliko minuta, nepovratno izbrisao sve informacije do kojih je imao pristupa. Budući da je mreža zaražena, ljudi više ne komuniciraju, a određeni "Bogom" ili "Narodom" dani ljudi iskoristili su taj trenutak da, uz pomoć svojih istomišljenika, nametnu svoju vlast cijelom svijetu. Da budućnost svijeta ne bi bila tako crna, tu je zato Vaša stranka Federal World Allience (FWA). Vi kao zapovjednik vojnih jedinica, uz veliku informativnu pomoć od strane Major Cassandra Clarke, vrlo zgodnog operativnog agenta, pokušavate, s većim ili manjim uspjehom, osloboditi svijet od takvih napasnika.

To bi ukratko bio uvod u novu strategijsku igru od Microprose-a, koju mnogi zovu i UFO 3 (mada sama igra nema neku klasičnu povezanost s tom igrom osim kao prethodnicom). This Means War (TMW) se igra samo pod Windowsima (3.1 ili 95). Grafika je u 3D izometrijskom stilu, a rezolucija se može podesiti od 640x480 do 1024x768 pixela. Minimalna konfiguracija za normalno igranje je 486 DX4 100 sa 8 MB RAM-a i 1 MB grafičkom karticom. Neki će pomisliti da je igra spora na slabijim računalima, ali ni na Pentiumu 120 sa 32 MB RAM-a nije nimalo brža. Valjda su programeri iz Microprose-a mislili da mi nismo toliko dobri i brzi mislioci, da možemo uspješno voditi naše vojne trupe u pobjedu. Igra dolazi na jednom CD ROM-u, a može se i cijela instalirati na hard disk jer zauzima "samo 60 MB". Kako igra nije nimalo laka, osim detaljne recenzije donosimo Vam i pomoćno rješenje sa opisom jedinica.



by Damir Gerbec

Kad startate igru prvo u "SETTINGS" promijenite AL LEVEL na STUPID, jer će Vam igra biti brža, ali i lakša (igra je vrlo teška i na tom nivou). Prva misija "Mary Jane" je vrlo lagana, ali za one ljude koji nemaju upute za igru, ovo će biti od velike pomoći. Ako kliknete na farmu, vidjet ćete da imate hrane za 7500 ljudi, ali i da je toliko isto neupotrebljeno, što znači da Vi uopće nemate ljudi za potporu Vaših jedinica. Da bi dobili Tent city, kliknite lijevim mišem na Command Center i držeći pritisnutog miša, povucite crveni kvadratić do slobodne površine za izradu kampa (tj. dok ne pozeleni). Desnim klikom na miša, preko objekta ili jedinice nad kojom se nalazi, dobit ćete popis što taj objekt može raditi. Tako iznad Barracks odredimo da proizvodi Light infantry i zatim GO da se to počne i proizvoditi. Možemo odrediti i količinu jednica koju će proizvesti (od jedne na više). Kad kliknemo lijevim mišem na vojnu jednicu, oko nje će se pokazati crveni krug koji nam određuje krajnji domet njegovog oružja. Vrlo je bitno da u Command centru odredimo i koliko ćemo novaca (tj. minerala) potrošiti na razne diverzante, špijune i kontrašpijune (uvijek stavite maximalno). Kroz igru će nas jedan milozvučni ženski glas (ukoliko posjedujete neku zvučnu karticu) obavijestiti da li su naše špijunske jedinice (s kojima mi ne upravljamo) uništile nešto našem protivniku ili su pronašle gdje se na mapi nalazi njegov (ili njezin) grad. Kao što ste i primjetili Vaš prvi protivnik je Crockodile Ghandi koji i nije pretjerano jak, ali kako se igra razvija nailazit ćete i na mnogo opasnije protivnike (među njima i žene). U drugoj misiji "No sleep" prvo napravite baraku i polako razvijajte vojne jedinice sve dok ne postanete dovoljno jaki da prijeđete preko rijeke i uništite mu glavni centar. U početku stavite svoje jedinice na rub kanjona tako da mogu uništiti protivnika prije nego što prijeđe na drugu stranu. Slijedeća misija "Blue Topaz" je varijacija na temu prethodne. Probajte se utvrditi po brdima i kad skupite dovljno ratnih jedinica krenite u napad. Četvrta misija "Bogart" je tzv. jurišni marš. Selektirajte svoje ljude u tri grupe po šest vojnika i sa tri strane napadnite logor koji je dolje desno na mapi. Bitno je da to napravite što brže. U "Graveldance" misiji vrlo je bitno da što prije napravite rudnik i postavite svoje jedinice na brdo, tako da imaju dobar pregled i domet. Protivnika je najlakše poraziti ako ste strpljivi i malo po malo ga uništavate. Tu koristite i mogućnost da Vam Suply depot popravlja vojne jednice i građevine koje su oštećene, jer ih je jeftinije popraviti nego izgraditi potpuno nove. U šestoj misiji "Hummingbird" pokušajte pobijediti protivnika na slijedeći način. Izgradite Suply depot, a vojsku poredajte u liniju tako da Vam se njegovi Battle Bikes ne probiju kroz redove. Kad se ojačate, krenite u napad.

Sedma misija "Sun tomb" nije teška. Napravite obrambenu liniju od bunkera, a zatim kad nakupite vojsku krenete u frontalni napad. Slijedeća misija "Third coast" je dosta teška. Kao prvo izgradite 3 x Houses i dovoljno farmi da Vam stanovništvo nahrane. Napravite jedno deset Batle bikes, postavite ih u liniju i čekajte neprijatelja da dođe. Za to vrijeme napravite dvije pješadijske grupe koje ćete staviti u Military truck i probati se s njima probiti kroz neprijateljske linije do Command centra. Deveta misija "Pink diamond" je vrlo zanimljiva. Neprijatelj se nalazi desno na brdima i napada Vas u malim grupama.. Za obranu napravite liniju od bunkera i zidova, te pokušajte poslati sa Jeepom (iza neprijateljskih linija) Heavy infantry da mu uništi Still mill i rudnik. Kad mu to uništite više neće moći proizvoditi nove vojne jedninice, ali ih još uvijek ima jako puno, tako da ćete morati u val-



ovima slati grupice Vaših vojnika da ga uništite. Meni je trebalo oko 150 vojnika da ga uništim do kraja. U desetoj misiji "Dry cleaner" jednog Engineera pošaljite dolje da napravi rudnik, drugi nek Vam odmah radi Baracks, treći Low tech factory, a ostale pošaljite da Vam rade obrambenu liniju od bunkera i zida, jer neprijatelj jako brzo napadne i vrlo je jak. U misiji "Heartland" pokušajte što prije s jednom brzom grupom R.A.V. doći do njegovog Command centra, koji je gore preko rijeke, i uništite ga. Dvanaesta misija "Sand Angel" nije baš lagana. Sa jednim Engineerom odmah radite Farmu i Oil well, a sa Command centrom napravite Houses. Zatim napravite jedan dodatni Gun turet, ovisno s koje strane Vam dolaze neprijatelji, te Low tech factory i Barracks. Dok još ne potrošite svu zalihu minerala napravite jedno dva Dump trucka, pa gore na brdu pronađite i napravite rudnik. U misiji "Midian" dobit ćete i prvi tank. Postavite svoje jedinice u liniju (po vrhovima planina) i samo čekajte da Vam neprijatelj dođe, te ga uništite.. U misiji "Dear stalker" bitno je da dobro ujednačite svoje snage s desne i s donje strane vašeg grada. Odmah pošaljite

Engineera da napravi most na bližoj strani rijeke, a zatim da napravi rudnik. Za to vrijeme napravite dva Dump trucka i poboljšajte si obranu s Gun turet. Kad se dovoljno ojačate, pošaljite tankovske divizije da mu uništite grad. "Troubled waters" misija je dosta lagana. Trebate prvo napraviti Mid tech factory sa Construction vehicle, a sa Engineerima napravite obranu s puškarnicama po brdu. Postavite svoju vojsku također na brdo jer će tuda dolaziti i neprijatelj. Poslije ga samo dokrajčite. U šesnaestoj misiji "Lovecraft" dobit ćete i prvu artiljeriju. Ona je jako razorna, ali joj treba puno vremena da se napuni, zato ih koristite vrlo racionalno. Odmah napravite Houses i Mine, a usput radite tankove za obranu. Probajte mu s gornje strane neprimjetno dovesti jednu haubicu blizu njegovog Command centra i s jednom ili dvije granate ga uništite. U sedamnaestoj misiji "Tea tree"



dobit ćete i Research facility koja može poboljšati vašu municiju i oklop te napraviti brže motore i poboljšati proizvodnju. Probajte poboljšati barem prve dvije stvari za 30%, a obranu napravite klasičnu (najbolja obrana je linijska). Misija "Deja vu" je vrlo zanimljiva, ali i lagana. Trebate Vaše jedinice poslati u A.P.C. gore na brdo s Vaše strane rijeke i poredati ih u liniju. Kad malo ojačate napravite jednu haubicu i premostite rijeku. Dovedite haubicu na rub njegovog brda i polako ga uništavajte. "Flying carpet" misija je vrlo teška i trebat ćete dosta sreće da je završite. Tu dobivamo i prve leteće borbene jedinice - Fighters. Trebate odmah napraviti Mid tech factory i radite medium tankove (nemojte raditi Gun turet jer ima manji domašaj od tankova pa nema koristi od njega). Koristite avione u početku samo za pomoć u obrani. Tek poslije probajte mu dovući do ruba njegovog zida haubicu i uništite mu Command centar. Dvadeseta misija "Deep fat" također nije lagana. Odvucite svoju artiljeriju malo otraga tako da Vam pomaže u obrani, a za to vrijeme radite samo medium tankove (fightere koristite samo u obrani). Za uništavanje njegovog grada koristite jaku tankovsku diviziju uz potporu Vaših haubica. Misija "Tiger bait" je smiješno lagana. Pošaljite mu bombardera i fightera lijevo preko brda na njegov grad i uništite mu Command centar. U misiji "Windmaster" napravite barem osam Anti aircraft gun, postavite ih u liniji prema gornjoj strani mape i uništavajte mu avione. Kad napravite Airfield i par bombardera uništite mu grad. Sibirska misija nije teška ako koristite dvije grupe po tri Heavy tanka i napadnete ga s dvije strane. Koristite avione i za napad na njegove tankove. U misiji "Empty hand" što prije napravite jedno pet haubica i koristite ih u početku za obranu od hordi njegovih tankova. Najlakše ga je uništiti ako poslije napravite aerodrom i bombardere, te mu uništite Command centar koji se nalazi na brdu (teško je doći na brdo s tankovima). U misiji "Huron brave" dobit ćete i helikoptere koji lijepo izgledaju ali baš nisu od neke koristi. Najbolja taktika je da napravite Suply depot i Heavy tanks, te da u velikoj grupi s desne strane dođete do njegovog grada i uništite ga. "Steeplechase" misija je borba aviona. Kao prvo napravite oko deset Anti aircraft guns i postavite ih na rub vašeg kopna. Zatim radite samo bombardere jer će Vam ih trebati nekoliko da mu uništite Command centar, budući da i on ima jaku obranu. Misija je vrlo duga za igranje, ali u principu cijelo vrijeme čekate da napravite bombardera i pošaljete ga na neprijatelja. U dvadeset i sedmoj misiji "Castanet" nemojte isprazniti Dump truck, nego ih iskoristite da izgradite zemljanu stazu do vaših Barracks, Agro plant i Houses koje ćete izgraditi pomoću dva Engineera. Dok oni to rade, koristite jedinog Jet-a da uništi nekoliko protivnika koji će stići do Vas. Kad ste to napravili, izgradite na brdu rudnik i Hi tech factory, tako da sa Heavy tankovima dođete do njega i uništite ga. Ova misija je vrlo teška i sigurno ćete se namučiti da prođete onaj prvi najteži dio. U slijedećoj misiji "Stone head" upoznajete i tvorca onog gadnog virusa s početka igre i konačno ćete imati priliku da se i s njim obračunate. Za to Vam na raspolaganju stoji i I.C.B.M. ili krstareća nuklearna raketa koja baš i nije previše precizna ali kad jednom otkrijete položaj njegovog Command centra, s par pokušaja ispaljivanja rakete sigurno ćete ga uništiti. U "Butterfly" misiji dobit ćete konačno i vozilo koje može ići po vodi i ledu - Light hoovercraft, koje je za razliku od ostalih vozila



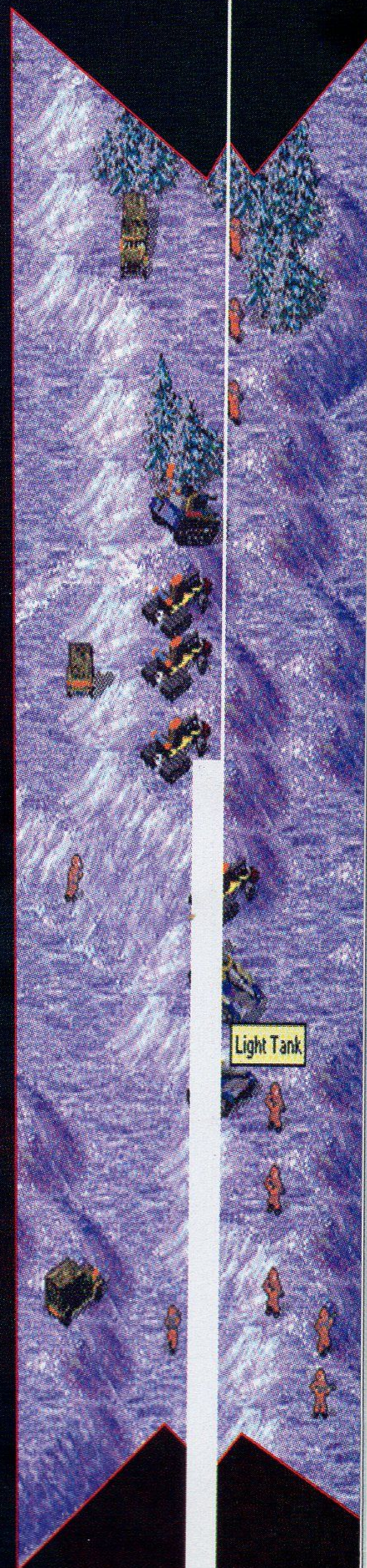
NAME	MINERALS TO BUILD (U NAJBRŽEM RADU)	HIT POINTS
LIGHT INFANTRY	100	8
ENGINEER	200	8
SCOUT	50	8
BATTLE BIKE	300	12
SCOUT BIKE	100	8
BAZOOKA	250	8
STILL MILL	3000	250
FARM	1500	100
MINE	3000	250
SUPLY DEPOT	3000	250
OIL WELL	150	100
DUMP TRUCK	750	25
BUNKER	150	100
BARRACKS	1500	250
MILITARY TRUCK	750	25
WALL	300	200
JEEP	750	15
RAPID ASSAULT VEHICLE	750	20
RESEARCH FACILITY	3000	250
AIR FIELD	3000	250
MARINES	300	12
HI TECH FACTORY	3000	250
RADAR	750	50
LIGHT TECH FACTORY	3000	250
MID TECH FACTORY	3000	250
WIND MILL	250	50
CONSTRUCTION VEHICLE	1500	30
LIGHT TANK	2250	40
TOWED ARTILERY	3000	30
ARMORED PERSONAL CARRIER	1125	30
GUN TURRET	1125	100
MORTAR	250	8
MID TANK	3000	50
FIGHTER	2250	30
BOMBER	7500	40
SOLAR PANELS	300	30
AGRO PLANT	3000	150
MOBILE ARTILERY	6000	25
ANTI AIRCRAFT GUN	750	20
HELICOPTER	2250	20
HEAVY TANK	4500	60
HEAVY INFANTRY	150	8
INTER-CONT. BALLISTIC MISSILE	4500	NEUNIŠTIVO
LIGHT HOOVER	3000	30
HEAVY HOOVER	6000	50
ROCKET LOUNCHER	9000	25
MISSLE TANK	6000	30








vrlo brzo. Probajte napraviti dva ili tri takva vozila, te se preko leda probite do njegovog Centra i malo po malo ga onesposobite. U tridesetoj misiji "Great one" dobijete jedno vrlo učinkovito oružje - Missle tank. S dva do tri takva tanka odmah krenite prema njemu i uz malo sreće, uništit ćete mu Command centar. Tridesetprva misija "Blintzkrieg" nije nimalo lagana. Sa dva Rocket lounchera uništite okolno drveće (ali nemojte sve jer Vam ono služi za zaštitu od tankova) tako da možete izgraditi Hi tech factory. Zatim se dobro naoružajte s raznim tankovima i louncherima te krenite u masovni napad na neprijatelja. Tridesetdruga "Twilight" misija je vrlo lagana. Trebate samo poslati dva Heavy Hoover-a iza njegovog Command centra i razorite ga. U slijedećoj misiji "Razorhawk", odmah napravite dva Heavy hoovera, jedan Missle tank i jedan Rocket louncher da se obranite od prvog neprijateljskog napada. Za to vrijeme pošaljite jednog Engineera da napravi Mine, a drugi da radi Agro plant. Kad napravite solidnu obranu možete napraviti ili silos s raketom te mu uništiti Command centar ili možete poslati jednu veću grupu Heavy hoovera da s gornje strane preko leda i vode dođu do njega i razore ga. Tridesetčetvrta misija "Hard place" ima vrlo dobar naziv, jer je misija vrlo teška. Počinjete tako reći od ničega. Imate dva Engineera i Still mill. S jednim izgradite Agro plant, a s drugim Barracks i to što prije, jer će Vam neprijatelj odmah doći s pješadijom. Ako to preživite, napravite Mine i Hi tech factory te se zatim dobro utvrdite. Tek kad skupite jaku vojsku krenite u napad ili ga pokušajte uništiti s I.C.B.M.-om. U slijedećoj misiji "Seraphin" probajte mu s dvije haubice doći s desne strane zida (što prije) te mu na brzinu uništite zadnji Gun turet. Zatim se približite zidu tako da njegov Command centar bude u dometu Vaših haubica, te ga razorite. Tridesetšesta misija "Thin man" nije previše teška. Trebate se samo dobro utvrditi s Missle tankovima i Rocket louncherima te kad se dobro naoružate, napadnite ga i uništite. U tridesetsedmoj misiji "Long boot", radnja se odvija u Italiji, tako da postoje dva morska puta do njegovog grada. No budući da su gradovi dosta blizu, on će Vas odmah napasti s bombarderima, tako da je u početku najvažnije izgraditi dobru protuzračnu obranu, a zatim se dobro utvrditi na obroncima planina. Ako ste to uspješno obavili sada ga Vi možete dokrajčiti s avionima. "Triumph" misija je dosta složena. Trebate što prije iz pozadine dovesti, preko dvije rijeke, Vaše jake vojne jedinice da zaštitie grad i Command centar. Za to vrijeme radite Hi tech factory i Marince kako bi zadržali mnogo jačeg protivnika, da Vam s artiljerijom i Rocket louncherima ne razori cijelu obranu. Ako to uspijete dalje je stvar samo Vaše domišljatosti kako ćete ga dokrajčiti. Slijedeća misija je vrlo lagana, makar je to predzadnja misija u igri. Trebate samo napraviti dva ili tri bombardera i uništiti mu Command centar iz zraka. No, zato Vas na kraju čeka pravi izazov. Ovako dobro napravljenu obranu još niste nigdje vidjeli. Takva nije bila niti Maginot linija u II svjetskom ratu. Da bi završili ovu misiju, trebat će Vam i pomoć sa strane (koju ćemo Vam dati slijedeći put), a ako uspijete i ovu misiju završiti bez varanja onda bi trebali otići u neku Vojnu akademiju, da Vaš talent ne upropastite s igranjem ovakvih igrica, već da dogurate do nekog Generala.



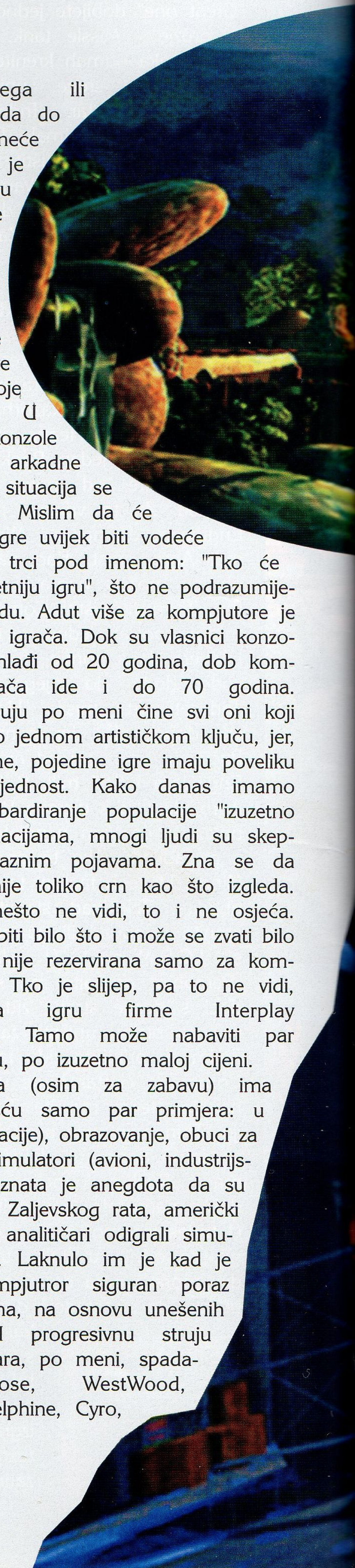
Na kraju bih još rezimirao da je T.M.W. vrlo dobra strateška ratna igra, kojoj ne bi škodilo da su figure malo veće (infantry je stvarno premala), a velika mana igre je što ne podražava igranje preko modema ili mreže. Ako ste zagriženi strateg i mislite završiti ovu igru do kraja (igra ima 40 misija), onda se možete oprostiti od Vašeg društvenog života barem tri tjedna, a onda ćete najverojatnije morati otići kod okuliste na provjeru Vašeg vida (ako nemate dobar monitor) i jedno tjedan dana ćete samo spavati da nadoknadite besane noći koje ste proveli uz ovu igru. Ova igra će svakako naći svoje poklonike koji će, kad se oporave od prvog dijela, sigurno jedva čekati da iz Microproseovog štaba izađe i nastavak ove odlične igre. Za one koji su nakon nekoliko neprospavanih noći i neuspjelih pokušaja da završe neku misiju, odustali od igre, otkrit ću Vam i jedan cheat. Dok je uključena pauza u igri napišite na tipkovnici "MAX" i imat ćete cijelu mapu s njegovim zgradama i jedinicma, tako da odmah znate gdje mu je Command centar. Za one kojiima ni to neće pomoći, u slijedećem broju "CHAOS-a" objavit ćemo i cheat za uništavanje svih njegovih vojnih jedinica i građevina. A ocjena ? ... sve 4 i pol.

INFORMATIČKE

Kada se gleda sa ove vremenske distance, razvoj kompjutorskih igara bio je munjevit. Od pojave automata za igru, do masovne histerije za kompjutorskim igrama u osamdesetim, i danas za CD igrama, mnogo toga se promjenilo.

Po prvi puta medij video igara je zaradio više od cjelokupne filmske industrije, koja se razvija još od 1908! Sve velike filmske kompanije, kao i giganti video game industrije (Sony, Paramount, Warner, Sega, Atari...) su već odavno osnovali ogranke za proizvodnju kompjutorskih igara (zato što su namirisali velike novce). Od pojedinih igara se uzima polazna ideja za mnoge filmove. Sada se u utrku uključuje i Virtual Reality games design, i razne tehnološke inovacije (on-line igranje) o kojim će samo vrijeme donijeti sud.

Kada se mediji promatraju kronološki, prvo se pojavila knjiga, pa novine, onda film, radio, zatim je došla televizija, i na kraju, kompjutorske igre. To je činjenica koju ni samozvani programeri (samozvani korisnici koji poznaju samo kolektivističke utopije i cinizam kao osnovno sredstvo komunikacije) ne mogu osporiti. U suštini, ovaj tekstni ne pišem za one jadnike koji se kreću samo unutar cool sarkazma i pojednostavljujuće arogancije. Nabrojani mediji nisu jedini, ali su najbitniji, i u raznim periodima su se mijenjali po utjecaju na čovječanstvo uopće. Mnoge knjige su nastale pod utjecajem nabrojanih medija. Kao primjer, naveo bih najbolju FRP igru do sada napravljenu, "Betrayal at Krondor", firme Dynamix. Igra je napravljena uz pomoć autora epske fantastike, Raymonda E. Feista, kojeg svrstavam rame uz rame sa jednom Tolkinom. Mnogi će reći pretenciozno. "Betrayal of Krondor" je, gotovo do savršenstva, uspio eksperiment mješanja pripovjedačke strane knjige kao medija, sa medijem kompjutorskih igara. Futurolozi predviđaju postepeno stapanje svih medija u jedan, tako da će biti (recimo) moguće preko mreže preuzeti od centralnog kompjutora novu igru, pjesmu, film, knjigu, i bilo koji drugi oblik ljudskog stvaralaštva. Moje mišljenje je da će CD postati glavna platforma za razvoj kompjutorskih igara, sve savršenijih i boljih u tehničkom smislu. Postoje mnogi žanrovi igara, i ne bi ih navodio ovom prilikom, ali sasvim sigurno to nisu konačni žanrovi. U budućnosti također vidim i borbu (oko tržišta) tzv. progresivne struje kompjutorskih igara sa gigantima kao što su Sega ili Nintendo. Možda do borbe uopće neće doći, ali je činjenica da su konzole nastale od mikrokompjutora, i da od sadašnjih kompjutora uzimaju ideje za nove žanrove igara za svoje konzole. U početku su konzole imale samo arkadne igre. Doduše, situacija se popravila, ali... Mislim da će kompjutorske igre uvijek biti vodeće u idejama, u trci pod imenom: "Tko će napraviti kvalitetniju igru", što ne podrazumijeva i veću zaradu. Adut više za kompjutore je i starosna dob igrača. Dok su vlasnici konzola uglavnom mlađi od 20 godina, dob kompjutorskih igrača ide i do 70 godina. Progresivnu struju po meni čine svi oni koji stvaraju igre po jednom artističkom ključu, jer, vjerovali vi ili ne, pojedine igre imaju poveliku umjetničku vrijednost. Kako danas imamo globalno bombardiranje populacije "izuzetno važnim" informacijama, mnogi ljudi su skeptični prema raznim pojavama. Zna se da nijedan vrag nije toliko crn kao što izgleda. Kada čovjek nešto ne vidi, to i ne osjeća. Glupost može biti bilo što i može se zvati bilo kako. Glupost nije rezervirana samo za kompjutorske igre. Tko je slijep, pa to ne vidi, neka odigra igru firme Interplay "Neuromancer". Tamo može nabaviti par Japanskih očiju, po izuzetno maloj cijeni. Primjena igara (osim za zabavu) ima mnogo. Navešću samo par primjera: u medicini (simulacije), obrazovanje, obuci za vožnju, razni simulatori (avioni, industrijski procesi). Poznata je anegdota da su dva dana prije Zaljevskog rata, američki vojni stratezi i analitičari odigrali simulaciju tog rata. Laknulo im je kad je na kraju kompjutror siguran poraz Sadama Huseina, na osnovu unešenih informacija. U progresivnu struju proizvođača igara, po meni, spadaju: MicroProse, WestWood, Infogrames, Delphine, Cyro,



IGRE DANAS

by Mario Morela

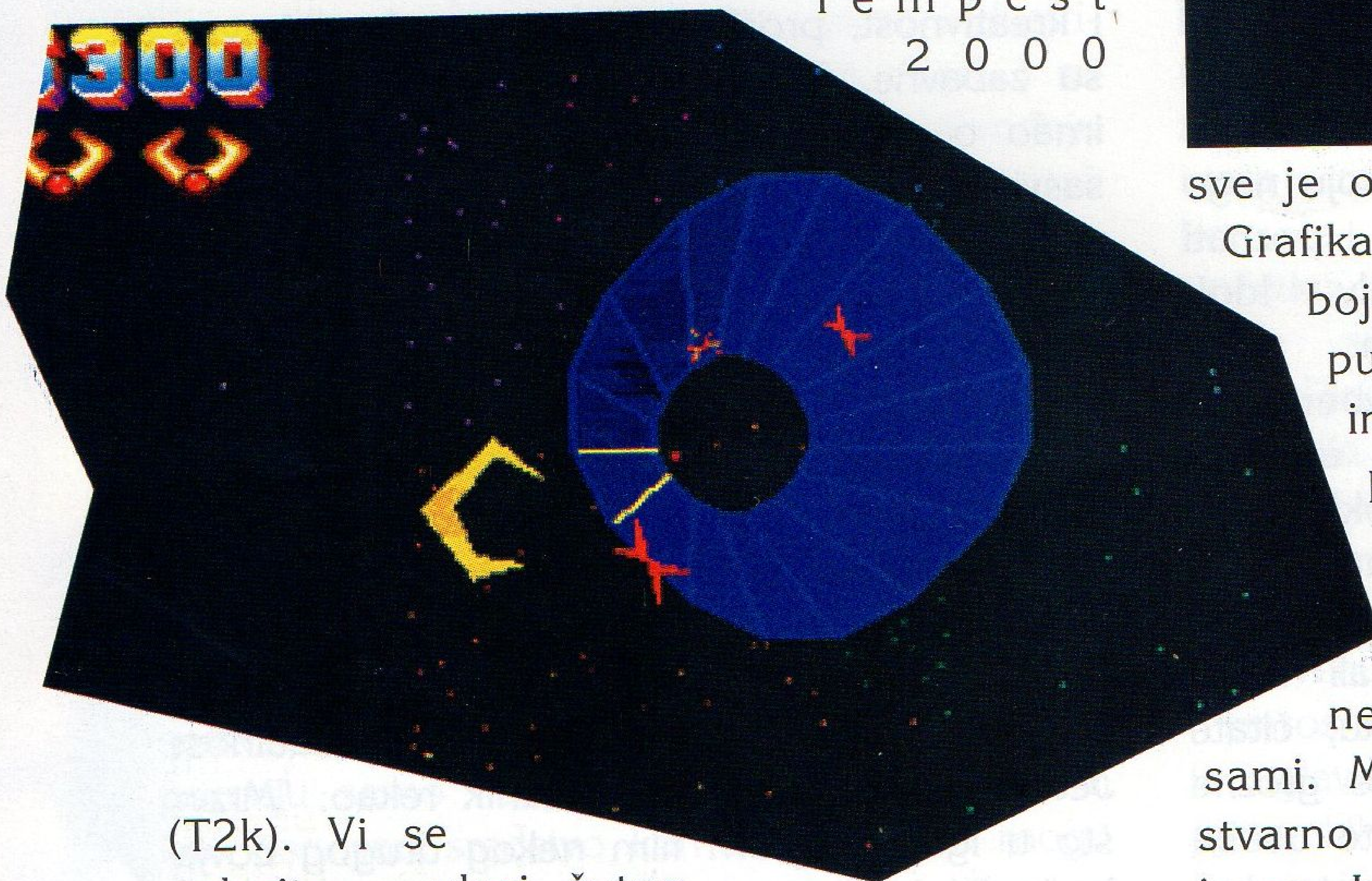
Maxis, Dynamix, bivši Cinemaware, donekle Interplay, Free Fall, Silicon Knights... Isto tako, primječuje se da kult SF romana "Neuromancer", W.Gibsona, živi i dalje, tako da cyberpunk teme možemo očekivati u većem broju nego prije. Čak je i poznati glazbenik Billy Idol, objavio album pod imenom Cyberpunk. Cyberpunkeri propagiraju anarhiju u informacijama, a njihov poklič je : "Informacija želi biti slobodna!". Mnogi ljudi smatraju da kompjutorske zatupljuju ljude. Ja kažem: "U pravu ste, gospodo!", ali zašto onda gledate televiziju, slušate muziku, čitate knjige. I to također zatupljuje, ako je grozne kvalitete i tematike. Problem je što te osobe u svojim "radnim" kancelarijama imaju bar nekoliko omiljenih igara na svom hard disku. Još je filozof Platon govorio da dobra muzika kvari ljude jer ih ne disciplinira. Stoga je on svojim robovimadopuštao pjevanje samo loših pjesama, da se ovi ne bi bunili. Ozbiljno tvrdim, više će ljudi zatupiti npr. televizija nego sve kompjutorske igre na ovome svijetu. Meni je lakše isključiti kompjutor nego TV, jer je TV kao magnet za oči Uvijek se nešto kreće po ekranu, pa, samo gledaš. Sa sociološkog stajališta, negativno bi bilo kada bi kompjutorske igre izazivale otuđenje, zaglupljivanje i masovnu histeriju. O medicinskim štetnostima ne bih puno. Normalno je da se, pored igranja kompjutorskih igara, treba baviti i sportom, a ne treba zanemarivati ni bilo koje druge obaveze, jer to može imati loš utjecaj na samog igrača. Kompjutori jesu kruna informativnog sistema rada, ali ponekad nije loše odigrati i neku igru. Za sve se može naći vremena. Rješenje je jednostavno - spavajte kao Napoleon, dva sata na dan. O štetnosti/korisnosti arkadnih igara neću ovom prilikom. O toj tematici je već puno pisano, a i ja iskreno priznajem da nisam stručnjak za tu vrstu igara. Ali, što se tiče igara koje radi npr.MicroProse, naglasio bih slijedeće: te igre sigurno povečavaju lucidnost i koncentraciju, djeluju edukativno, relaksiraju, podstiču maštu i kreativnost, proširuju spoznaje, a iznad svega su zabavne. Tako ja, koji prije nisam pojma imao o engleskom jeziku, sada ga poznajem sasvim solidno. Pojedine igre su zdrave, dok su neke potpuno nezdrave (lepeza kao u svakoj umjetnosti i neumjetnosti). Ja ne poričem štetna djelovanja nekih igara, ali ako se sve radi s mjerom, igranje tih igara neće vas poslati u bolnicu. Na starom delfijskom hramu, dvije od sedamy poslovica glase: "Upoznaj sebe" i "Ničeg previše". Sve je rizik, a što nije? Tamo gdje počinje moja sloboda, prestaje tvoja. Nikome ne treba braniti pravo na rizik, i na identitet, tj individualnost. Jednom je jedan moj poznanik rekao: "Mrzim što u igrama igram film nekog drugog čovjeka.". Onda sam mu ja rekao: "Pa, onda ti budi drugi Forman i sam napravi svoj film!". Postoji danas tendencija da PC kompjutori polako preuzimaju tržište video igara. Čak i od Amiga kompjutora. Ništa ne vrijedi grafički ili produkcijski savršena igra, ako ona nema dobru ideju, kao božje nadahnuće, "treba tona ruža za jednu bočicu parfema". Postavlja se još jedno logično pitanje: "Koliko su kompjutorske igre pod kontrolom tzv. censor boarda?". Ja bih rekao, pod velikom kontrolom, jer sve je to skup šport, a gdje su veći novci, veća je i kontrola.

Nužno je ovdje, kao o drugdje, da se obustavi hiperprodukcija šunda, kao i da neki ljudi konačno shvate da nemaju talenta za stvaranje igara. Ako ni zbog čega drugog, kompjutorske igre se rade da bi se ljudi zabavili, a da i nešto usput i nauče. I izvjesno je da će im utjecaj biti sve veći i veći. A za kraj, evo kako Sid Meier objašnjava čovjekovu potrebu za igranjem: "Za 50 godina možda ćemo nositi 3D kacige i jedva biti u stanju razlikovati igru od realnosti, ali će motivacija za igru ostati ista kao danas. U njoj čovjek ispoljava svoju maštu, postaje veći, herojskiji i bolji nego u stvarnosti.".

TEMPEST 2000

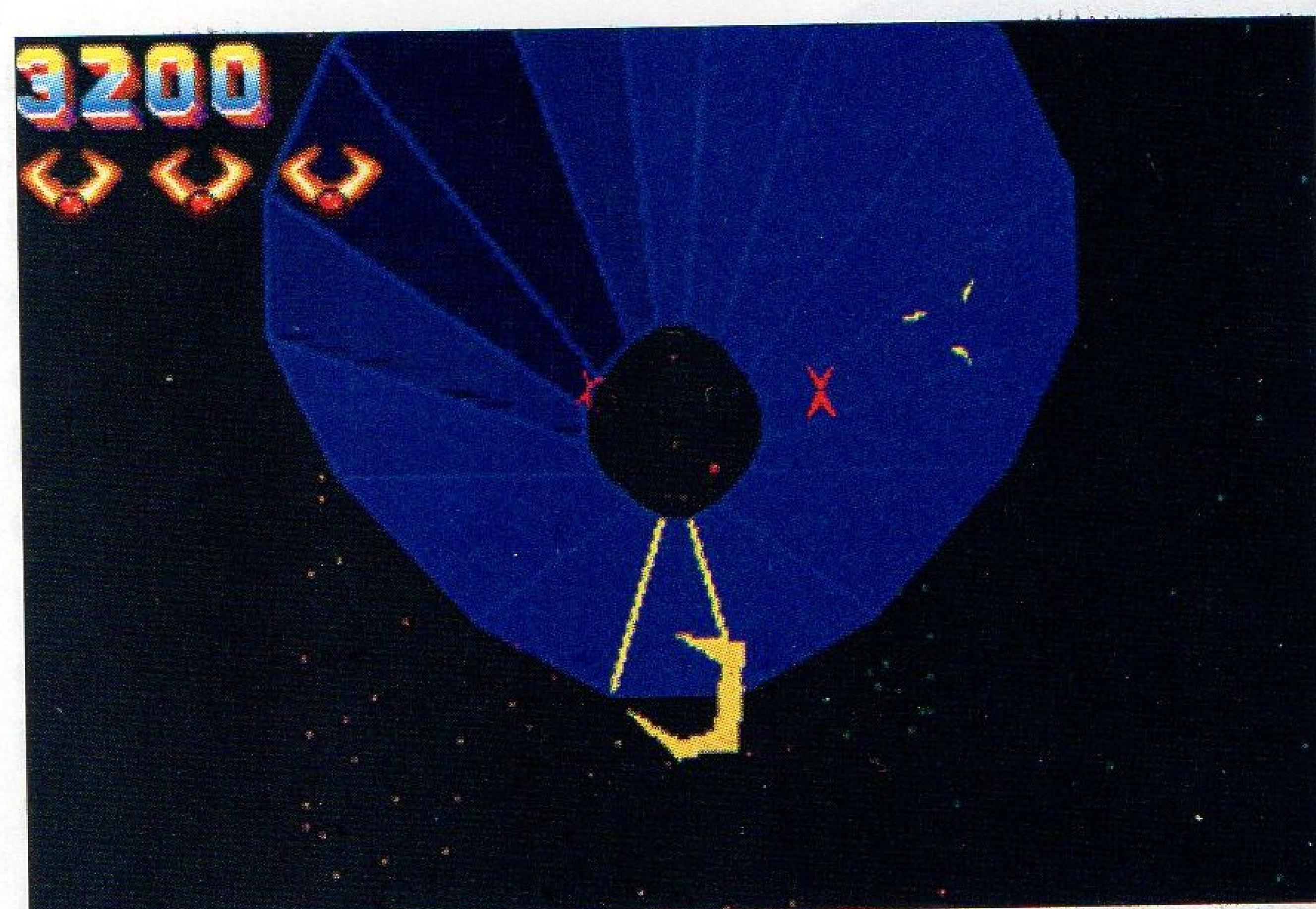
by Kristian Korper

Jeste li ikada pokušavali usporediti "Peglicu" i Mercedes? Zaključak se nameće na prvi pogled (što se ne bi moglo reći za ovu igru), no pođimo redom. Davne 1981., u samom početku video igara, Atari je na tržište izbacio jednu od tada najboljih arkadnih igara za svoje Jaguar konzole pod imenom Tempest 2000



(T2k). Vi se nalazite u ulozi žutog objekta (nešto poput svemirskog broda) i kružite ekranom razbijajući "loše momke", i hvatajući pakete sa energijom. Nakon svakog počišćenog ekrana, odnosno levela prelazite na novi koji je nešto kompliciraniji od predhodnog. I tako redom do najkompliciranijih nivoa i do samog kraja. Igra je bila prilično dobra za ono vrijeme te su klinci sate i sate provodili uz nju. Danas, 15 godina kasnije (malo prekasno) ista ta igra izašla je u verziji za PC-e. Nadali smo se da će današnja verzija biti bar malo bolja, ali u principu

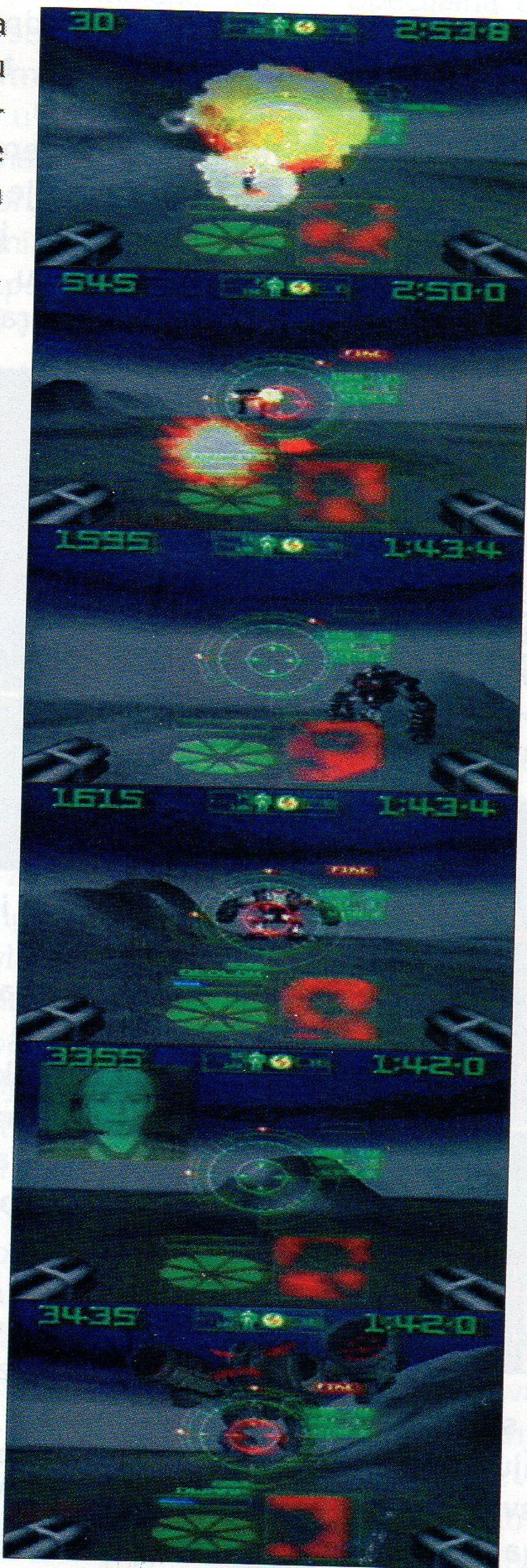




sve je ostalo isto, uz neke sitne izmjene. Grafika u igri je prilično poboljšana, boje su prirodnije i slika je nekako punija. Ubačene su animacije. Čak ima i nekih pokušaja morfiranja predmeta i neprijatelja u neke prilično čudne oblike (?). Stavljati takvo što u ovakovu igru po meni je prilično bedasto i nepotrebno, ali o tome prosudite sami. Muzika i zvukovi u igri (za PC) su stvarno loše izvedeni, za razliku od verzije za Jaguar konzolu, te vas odbijaju od dužeg sjedenja i igranja iste. Kada sam prvi puta pokrenuo igru, pomislio sam da je moj Sound Blaster možda kriv zbog odvratnih zvukova koji su se širili iz zvučnika. Na drugim igrama je sve bilo OK pa sam tako shvatio, da dok isprobavam Tempest 2000 moji zvučnici moraju biti ugašeni. Druga stvar koja je u meni potopila sve nade bilo je upravljanje "brodom". Jer uspoređujući igru za Jaguar konzolu i ovu za PC osjetio sam priličnu razliku. Naime, upravljati brodom na Jaguar konzoli bilo je lagano, ali pokušavajučiti isto na PC-u naišao sam na niz problema vezanih uz koordinaciju i orijentaciju u "svemiru". Naravno sve se uz malo truda da izvježbati, ali zašto trošiti vrijeme na tako loše izvedenu igru, kada nove i bolje igre neprestano izlaze na tržište. Moja preporuka je da se ne trudite nabaviti Tempest 2000, osim ako imate previše vremena i živaca, te ako namjeravate isprobati sve arkade koje su nekada postojale na konzolama.

KRAZY IVAN

Psygnosis, poznata kompanija za proizvodnju igara (odnedavno u vlasništvu Sony-a), izdala je još jedan u nizu naslova za Sony PlayStation, arkadno-stratešku simulaciju vožnje mecha pod imenom Krazy Ivan (KI). Već sam uvod u igru je odlično napravljen što je i uobičajno za Psygnosis. Glumci su digitalizirani, (njih troje) a sekvence renderirane. Posebno naglašavam glatkoću prikaza animacije za koju je zaslužan čip za dekompresiju grafike u PSX-u. Nakon uvoda i kratke pauze pojavljuje se glavni meni. Moj vam je savjet da u podmeniju Game options odmah promjenite nivo težine igre sa Medium na Hard i to iz razloga koje ću kasnije objasniti. Nakon toga ste spremni za početak misije koju birate na globusu svijeta. Sada vjerovatno primjećujete i glavni nedostatak ove inače prilično dobre igre.

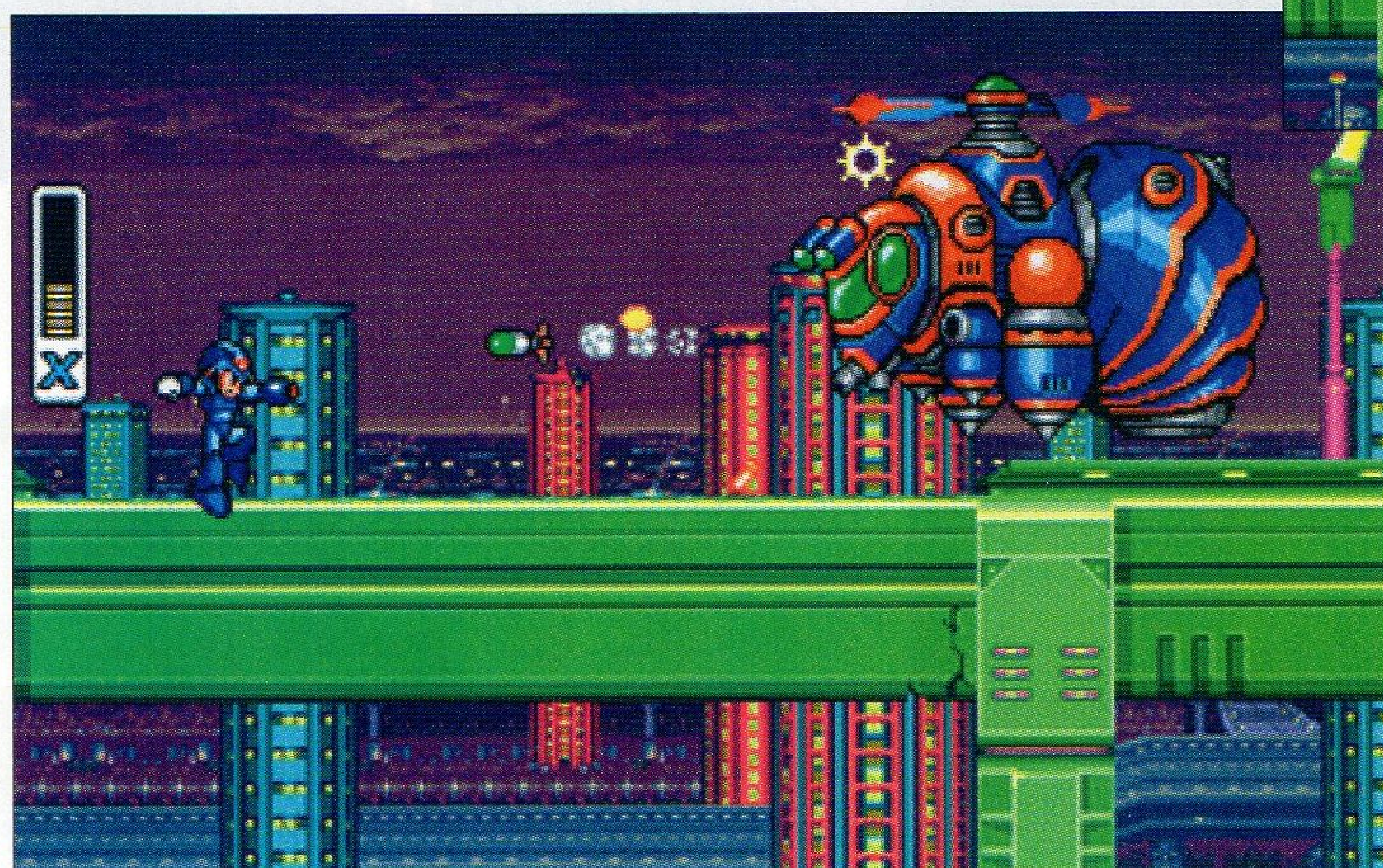


Vaš pohod za oslobađanje svijeta od Aliena sastoji se samo od pet arena. Sa nivoom težina postavljenim na Easy ili Medium, KI ćete završiti za otprilike dva do tri sata. U doba kada igre koje dolaze na CD-ima sadrže tridesetak ili više nivoa (DOOM za PSX ima preko 60 nivoa) činjenica, da jedna igra ima točno 19 protivnika protiv kojih možete iskušati svoja oružja i nije baš za pohvalu. Što se samog oružja tiće, njega u KI ima popriličnio, a nadograđujete ga nakon svake od pet arena. Cijena oružja izražena je u tzv. Energy Core, koje skupljate tijekom borbe, a pojavljuju se nakon što uništite nekog od Aliena. U svakoj od arena ima određen broj aliena (tri, četiri ili pet) koje morate uništiti, a nakon toga vam preostaje da uništite generator štita koji se uglavnom nalazi u sredini arene. Glavna taktika je jednotavna: izbjegavajte protivnika pomicanjem u stranu i pucajte. Stalnim korištenjem ove taktike zapravo kružite oko protivnika i on u većini slučajeva neće biti u poziciji za pucanje. Najjače oružje u igri su četverostruke navođene rakete (Cervus 4x). Poslije kupnje ovih malih čudovišta, igra postaje poput šetnje parkom, jer vam je za uništenje protivnika dovoljno ispaliti 3-4 plotuna ovih raketa. Moje mišljenje o igri užasno kvari njena kratkoća (slične arkadne igre znaju potrajati danima pa i tjednima), pa vam zato predlažem da KI prvo pokušate odigrati kod prijatelja (prije nego se odlučite za kupnju orginalne igre).

MEGAMAN X

by Kristian Korper

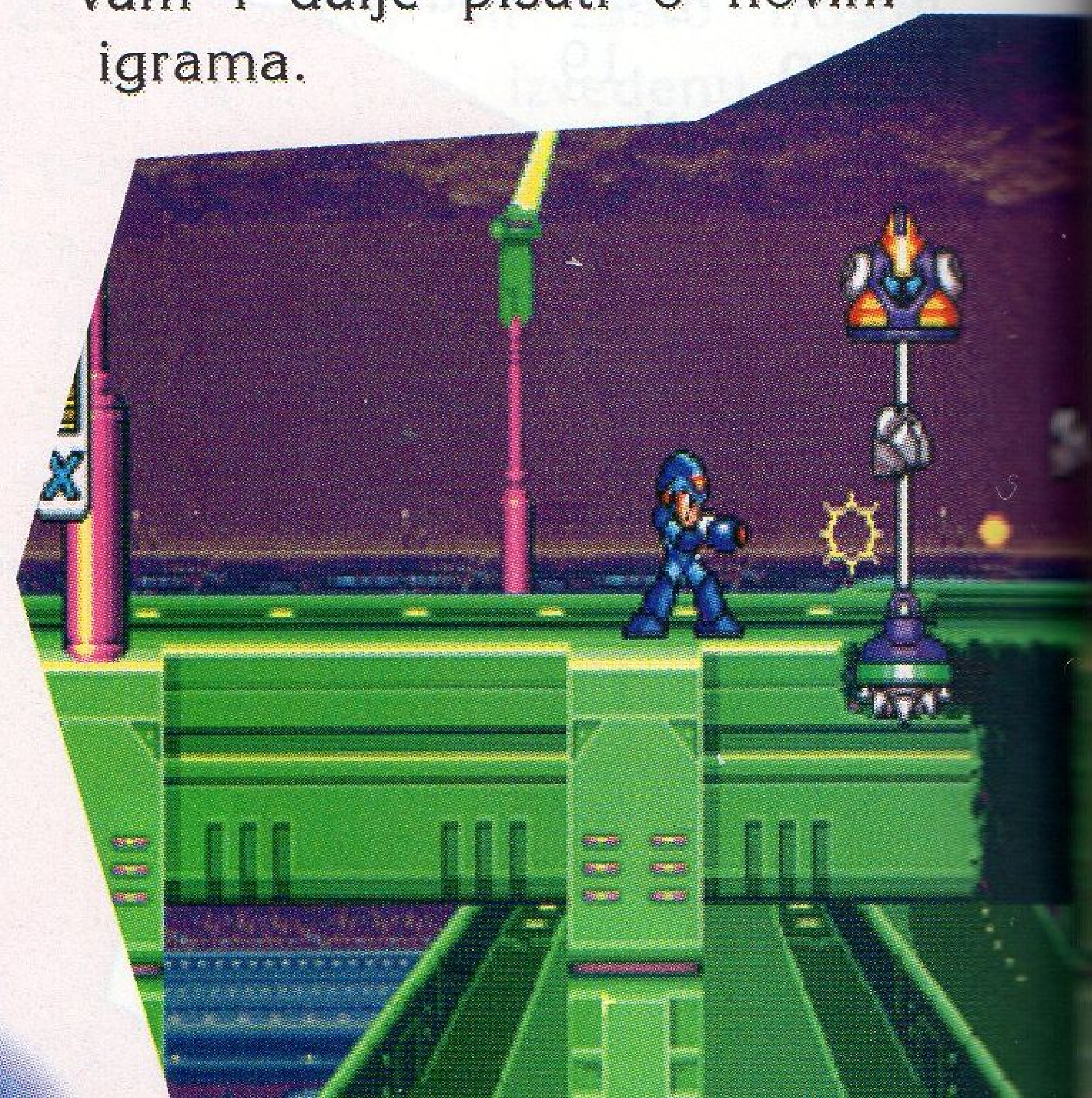
Mega Man X je igra koja je bila vrlo popularna još prije samog razvoja PC tržišta. Prvobitna verzija bila je izrađena u varijanti za NES konzole, te je nakon proboja i zauzimanja tržišta od strane SNES konzoli, napravljen skok pa se na tržištu pojavio Mega Man X u verziji za SNES konzole. Kao što je svima poznato povijest sa ponavlja pa je tako Mega Man X doživio još jednu verziju, a to je naravno verzija za PC. Do sada je do nas došla samo krnja press verzija te igre o kojoj sada i pišemo, a nadamo se da ćemo u skorije doba imati prilike u CHAOS-u pisati o cijeloj igri. No da vidimo o čemu je u stvari riječ. Vi se nalazite u ulozi naslovnog junaka koji je glavom i bradom Mega Man X, a taj



strašni Mega Man X je u stvari jedan sijedi starčić koji penjući se i skačući naokolo tamani sve živo i mrtvo i ne štedi nikoga, a ponajmanje vaše živce. Dok se vi tako borite skačući naokolo mjenjaju se nivoi, a sa njima i težina igre koja prema mojem mišljenju dosta dobro napravljena. Grafika nije bila ništa posebno ali je igrivost uvijek izvlačila stvar. Velik broj mističnih prolaza i prostorija koje su u principu imale gole zidove sa ponekim impresivno uklopljenim izbočinama tj. ornamentima. Kada je igra bila prerađena za SNES konzolu nadodana joj je jedna opcija koja je po meni prava stvar za takove igre, a to je veliki arsenal oružja koje birate naravno po želji. Ta promjena bila je glavnim uzrokom što je igra bolje prihvaćena za SNES konzole. Eto tako je to izgledalo na izdanjima za konzolu, a vjerujte mi do danas se igra nije drastično promijenila. Grafiči



riješenje igre nimalo se ne razlikuje od onog za konzole. Jedina novost su animacije koje su puno profesionalnije napravljene za razliku od onih na konzolama. Muzika i zvukovi napravljeni su dobro, ali ne i predobro pa bi Vama ostavio da o tome prosudite sami. Sve u svemu za igru bi se moglo reći “već viđeno” jer se tržište igara skoro svakodnevno hrani novim igrama tipa: Jazz JackRabbit, Rayman, Earthworm Jim, Turrican 2 i još gomilama sličnih koje nam serviraju kao NOVE, a u stvari su (manje-više) prerade starih nepoznatih igara za konzole. Hoće li Mega Man X biti smeće ili još jedna od dobrih prerada? Odgovor na to pitanje moramo pričekati jer u ovoj verziji nije moguće isprobati sve čari igre. Zato čitajte i dalje CHAOS, a mi ćemo vam i dalje pisati o novim igrama.



SEEK & DESTROY

by Siniša Obrč

Nakon trećeg svjetskog nuklearnog rata 1998.g. nastupilo je mirnodobsko razdoblje. Nikakvi ratovi nisu se vodili već 10 godina, ljudi su živjeli u harmoniji i na planeti je vladao mir. Nedavno, u Južnoj Americi skupina pojedinaca nabavlja naoružanje iz cijelog svijeta. Upotreba tog naoružanja mogla bi ugroziti mir na zemlji. Jedini koji se mogu suprostaviti toj pretnji je specijalna oružana jedinica sjevernoameričke vojske, sa vama na čelu. Zaključujete da vam je cilj zaustaviti njihovo daljnje napredovanje i uništiti njihov vojni arsenal koji predstavlja potencijalnu pretnju cijelom čovječanstvu. Ovaj pomalo apokaliptičan uvod uvodi vas na vašu prvu misiju u pustinje Afrike.

Krenimo, osnovni cilj igre je da savladate sve faze misija i tako nadvladate neprijatelja. U igri možete skupljati oružje i medalje. Medalje trošite na kupovanje novog naoružanja poslije završene faze ili misije, a oružje koje skupite igrajući trošite u samoj igri. U igri trebate savladati pet misija koje imaju svaka po četiri faze. Znači da bi vidjeli animirani kraj igre trebate preći, samo da uzmem kalkulator...Ma zaključite to sami!

Kad ste uspjeli izvesti rješenje ovog složenog zadataka uz upotrebu infinitezimalnog računa, spremni ste za dalje. Vaša dva osnovna sredstva za uništavanje neprijatelja su vrtolet i tenk. Igra vam daje na raspolaganje izbor korištenja pojedinog sredstva za svaku misiju. Neke misije je lakše preći sa tenkom, a neke vrtoletom ali to saznajte sami.

Da bi uništili nešto u igri trebate se naoružati. Naoružanje je slično za tenk i vrtolet, pa ću reći najviše samo za zadnje. Kao prvo imate mitraljez, koji je najslabije oružje, ali ga imate neograničeno. Preporučam da ga koristite samo kad nemate ništa drugo. Rakete su dobra stvar protiv bilo kojeg slabije utvrđenog cilja, dok će te tzv. vođene projektile koristiti za jače oklopljene jedinice ili građevine. Zrak-zrak projektile koristite protiv vrtoleta, a kod tenka je to zemlja-zrak. Specijalna oružja koja možete koristiti su super napalm, mega projektil, bombe kod vrtoleta, a mine, pojačane granate, kod tenka. Sva ta oružja inaju tri nivoa pojačavanja razorne moći. Najbolja stvar je kad imate dovoljno novaca da si osigurate zračnu podršku koju možete usred igre pozvati da uništi označeno područje.

Da bi završili neku fazu misije trebat ćete spasiti i nekolicinu taoca. Spašavate ih tako da sletite tamo gdje vam napiše LAND HERE, a taoci će poskakati u vrtolet. Preporuka je da se ne zaletavate čim vidite tu poruku, već prvo očistite okolicu od svih mogućih pretnji.

Za kraj rekao bi da se igra odlikuje velikom dinamikom i jednostavnošću, a to su dvije osnovne stvari koje svaka arkada mora sadržavati. Velika prednost igre je da se može pokrenuti na 486dx2/66 sa 4 rama, što nije uobičajno za novije igre ovakvog tipa. Ako vam se ne sviđa igra, u bliskoj budućnosti sa realnim borbenim jedinicama, preporučujem vam stariju futurističniju igru RAPTOR.

Kako vam sam naslov govori uživajte u "traženju i uništavanju", danas najprodavanijem konceptu kompjuterskih igrica.

Za kraj još nekoliko savjeta;

-ako se koristite helikopterom, koristiti mogućnost izmicanja u stranu

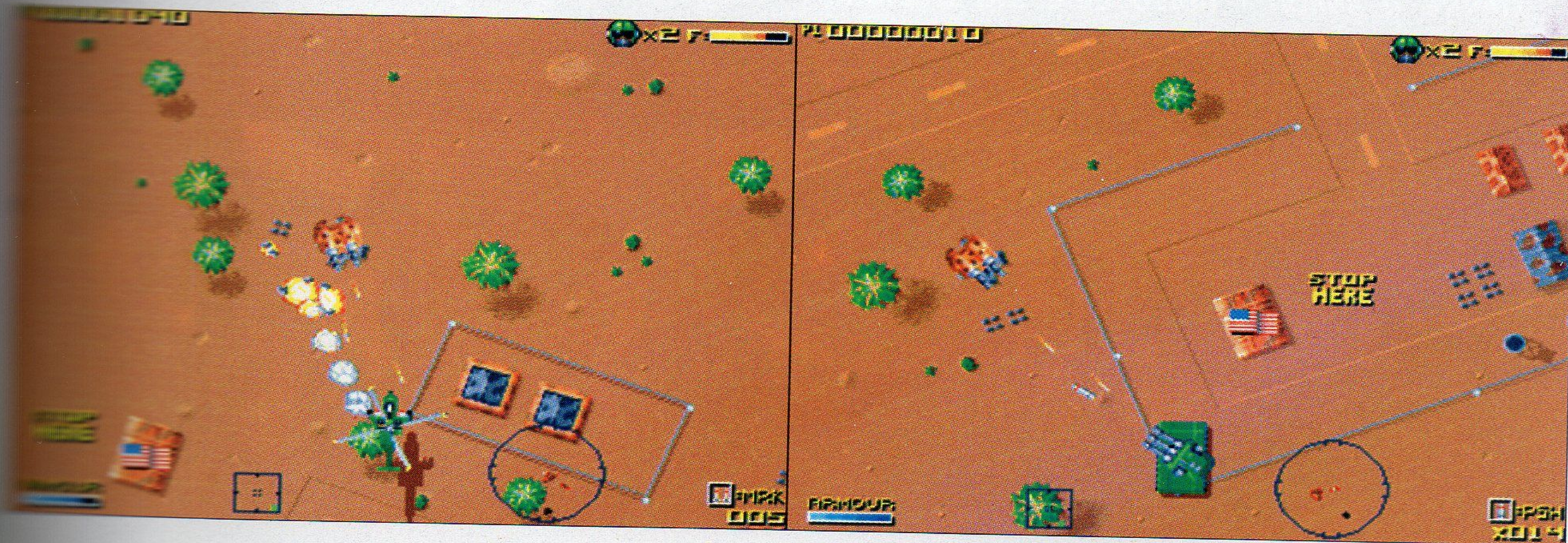
-nemojte zaboraviti koristiti radar kratkog, odnosno dugog dometa prema potrebi (F9)

-u ovoj igri trebate brzo donositi odluke, zato uvijek uništavajte ciljeve koji vam predstavljaju najveću pretnju

-kad uništite nekoliko neprijateljskih objekata, pojavljuje vam se dodatna energija, gorivo ili naoružanje (ali nemojte uništiti sve građevine odmah, nego ih ostavite za kasnije kad će ponestajati goriva...)

-pokušajte uništavati neprijateljske helikoptere pojedinačno (ne zaletavajte se kao Rambo)

-bombe, napalm koristite kad želite uništiti više neprijateljskih građevina odjednom



AMERICAN LASER GAMES

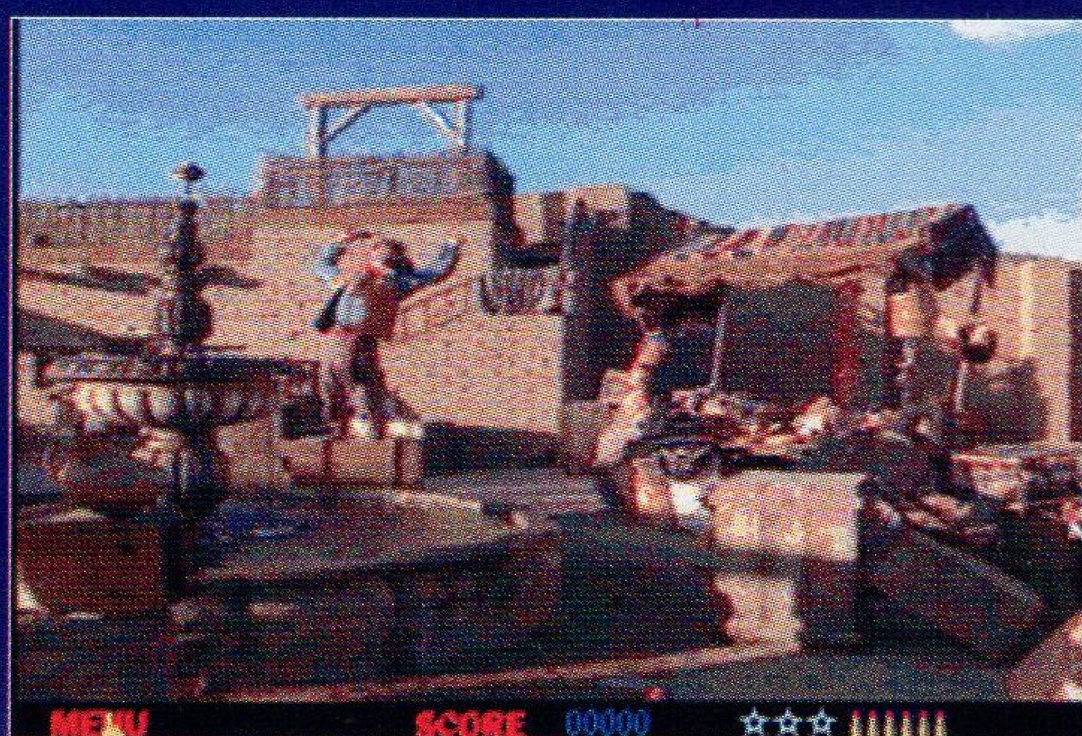
by Alen Šimec

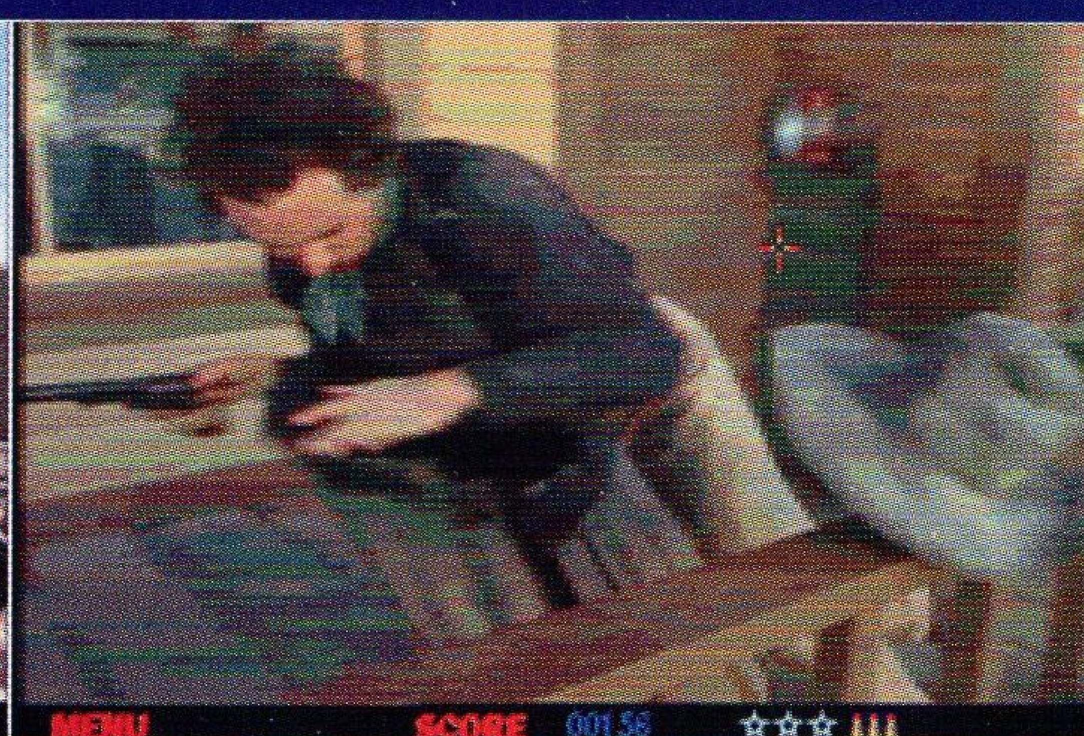
Mad Dog McCree

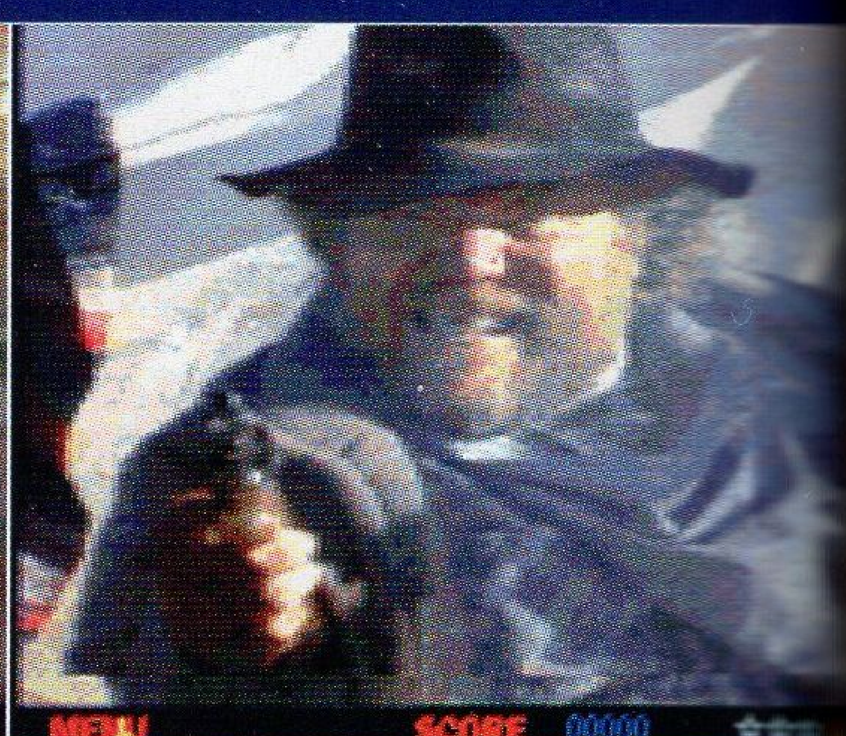
Pri samom spomenu imena American Laser Games, na pamet nam padaju razne pucačke igre kojima se ova kuća proslavila. Jedna od tih igara je i Mad Dog McCree, koji smo nakon nekoliko minuta igranja (pucanja na sve što se miče) završili, postavljajući si sljedeće pitanje "zašto sam ja ovu igru kupio?" Ova igra, prilično jednostavnog sadržaja i bez puno mudrovanja, bila je jako lijepo napravljena i zato smo posegnuli u džep i kupili ovu igru. Nakon izlaska Mad Dog I izašao je i Mad Dog II, i to bez imalo drugačijeg sadržaja. Jedina razlika između prvog i drugog dijela je kvaliteta i raznovrsnost igre. Ako ste imali priliku nabaviti i igrati Mad Dog primjetili ste da je igra cijela digitalizirana. Instalacija igre je vrlo jednostavna i traje nekoliko sekundi. Ulaskom u igru dočekuje vas starac koji vas upoznaje sa životom na divljem zapadu. Pošto ste vi junak ove igre, vaša je dužnost osloboditi građane od opasne bande Mad Dog McCreea. Građani su u strahu, nema ih tko zaštititi, jer je njihov dragi šerif i gradonačelnik pod bravom, a gradonačelnikova kćer u rukama Mad doga. Nekada mirnim gradom sada vlada strah i trepet opasnog razbojnika. Kada budete upoznati sa stanjem u gradu, počinje vaša igra u ulozi Johna Wayna, najboljeg revolveraša zapada, koji sam mora rješiti cijelu situaciju. Kada ste se prošetali gradom i pobili par bandita, koji su trčkarali okolo tražeći malo zabave, dobit ćete menu koji vam omogućava da birate put koji ćete ići. Ključevi, koji vam omogućuju da pomognete šerifu, su u sallonu kod jednog od Mad Dogovih ljudi. Uletite u sallon i ubrzo ćete biti izazvani, te ćete morati pucati po gamadi koja će se pojavljivati, pri čemu će vam smetati nenaoružani građani. Ako kojim slučajem pogodite civila ili budete pogođeni, pojavit će se grobar koji će vam nakon nekoliko puta pojavljivanja ići na živce pa ćete i po njemu pucati želeći da se što prije makne. Nakon spašavanja šerifa, ostaju vam još banka i štala, u kojima se nalaze banditi. Kada ste pobili sve bandite, ostavit ćete grad u dimu i uputit se prema rudniku, u potrazi za gradonačelnikovom kćeri i, naravno, za samim gradonačelnikom. Pred rudnikom srest ćete starca kojeg ste sreli na ulazu u grad. Bit će vezan s dinamitom oko pasa i molit će vas za pomoć. Nakon spašavanja jadnog starca, na ulazu u rudnik naći ćete mapu. Sada već sa dosta iskustva možete krenuti prema Mad Dogovom skloništu, gdje će vas dočekati njegova banda. Kad ste pobili njegove ljude i zatvorili dimnjak na kući, svi će istrčati iz kuće. Morate pazi da ne pogodite gradonačelnika. Kad ste to prošli, preostaje vam samo još obračun sa samom facom Mad Dogom koji je iskoristio žar borbe i pobjegao sa gradonačelnikovom kćeri u grad, gdje će vas čekati dvoboj u podne. Kao što ste i sami vidjeli, čitava igra je snimana s kamerom i mnoge će ova igra držati pred kompjuterima po par minuta, dok je ne završe. Igra možda je lijepo napravljena, ali je zato vrlo kratka, i svi oni koji su ovu igru već jednom završili, neće trebati puno vremena kako bi to ponovili.

Mad Dog McCree II

Ako ste imali priliku vidjeti nastavak ovog westerna, onda ste sigurno primjetili da je Laser Games napravio dobar posao u drugom dijelu. Nije samo zanimljivija u tome što pucate iz jureće kočije, vlaka nego i u njenoj dužini. Mnogi su prim-









jetili kratkoću prvog dijela Mad dog McCreea. Mad dog McCree II je nešto duži od svog prethodnika i poboljšana mu je radnja koja nije toliko monotona. U drugom dijelu imate također hrpu meksikanaca, koji vam se smiješkaju dok vade pištolj i pokušavaju vam smjestiti metak u čelo. Tu su i indijanci, koji žele vaš skalp po cijenu života. Na samom početku dočekat će vas starac kojeg ste upoznali u prvom dijelu. U drugom dijelu možete birati tri suputnika: indijanca Beaver-a, lijepu djevojku Bonnie i prevaranta Profesora. U Mad dog II imate raznovrsnijih situacija, a i protivnici su lukaviji, tako da i svećenik može potegnuti pištolj i pripucati na vas. U prvom dijelu su neprijatelji uvijek izlazili na istom mjestu, pa ste se mogli unaprijed pripremiti. Sada će banditi izlaziti tamo gdje ih najmanje očekujete i pokvareno se smješkaju dok rešetaju vaše tijelo. Uz mnogo pucnjave i dugotrajnih igri skrivača, pojavit će se neki glupi Meksikanac koji će biti spreman izazvat vas na dvoboj u podne, ali mu vi, kao dobar strijelac, bez problema smještate metak u čelo. U ovom dijelu, vaš je zadatak pobiti sve što vam stane na put, osim civila, koji vam oduzmu život ako potegnete pištolj na njih. Na kraju morate u dvoboju ubiti Mad doga, koji vam želi oteti blago koje ste vi teškom mukom zaradili, upuštajući se u dvoboje sa raznim banditima. I što reći o ovom nastavku lijepo izvedenog westerna, koji vas stavlja u prvo mjesto radnje, nego da probate nabaviti ovu igru koja će vas svojom ljepotom igre i dobrim zvukom zadržati dosta vremena uz vaš ekran.

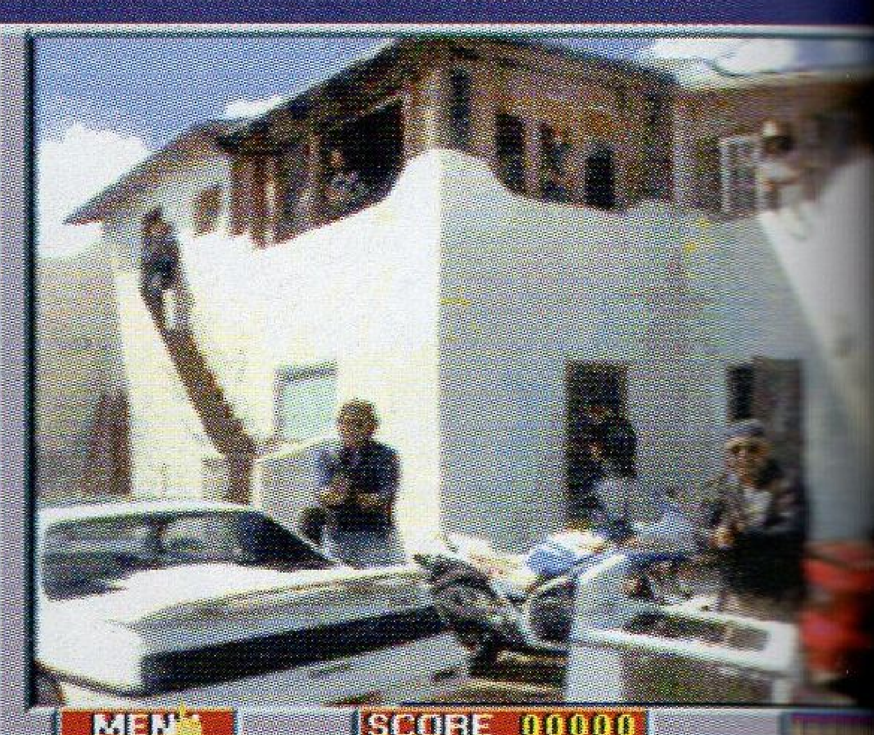
The last bounty hunter

Kao što i ime govori o ovoj igri, American laser games nije puno razmišljao kakvu će vrstu igre napraviti, s obzirom na popularnost Mad dog I i II. Vi ste opet, po treći put, na divljem zapadu koji ima toliko razbojnika da jednostavno moramo prorijediti stanovništvo, ali ovog puta u ulozi hrabrog lovca na glave. Vašim dolaskom u mali gradić, zapravo dolaskom u saloon upoznajete zgodnu vlasnicu saloona Mayabelle. Ubrzo nakon lijepog upoznavanja, naći ćete se na prvim linijama bojišta uz rame generala Riggsa, koji će vas zaposliti da ulovite četiri razbojnika za kojima je raspisana nagrada. Uzimajući u obzir vaše sposobnosti, nećete imati velikih problema u ulozi lovca na glave. Nakon generala, upoznat ćete pogrebnika i doktora. Slijedeći na redu su četvorica razbojnika, čije su glave na plakatu WANTED dead or live: Handsome Harry, Nasty Dan, El Loco i Cactus Kid. Nakon upoznavanja sa slikama, neće vam trebati dugo da se upoznate i licem u lice. Lakoća igre omogućit će vam da se brzo probijete do posljednjeg razbojnika i predate ga generalu, nakon čega će vama on isplatiti određenu svotu novaca za vaš naporan rad. Loveći svakog razbojnika, morat ćete proći kroz mnogo različitih scena pucnjava i izazova. U ovoj igri imat ćete kao oružje pušku sa šest metaka, a kako napredujete, dobit ćete i sačmaricu. Razbojnici koje ste ulovili, žele pobjeći iz zatvora i osvetiti vam se. Ubrzo nakon slavlja, vi se ukrcavate na vlak, i tu stupaju na scenu banditi, koji su na slobodi samo s jednim ciljem. To znači hrpu dvoboja i to ponekad protiv njihovih šest prijatelja. Oni neće birati sredstva kako da dođu do vas i vaše glave, pa ćete se morati sukobiti i pucati na žene, koje će vas htjeti ubiti. Kada ste riješili sve nesuglasice možete mirno napustiti grad, a stanovnici će vas otpratiti uz zahvalu što ste i ovaj put oslobodili grad od huligana.







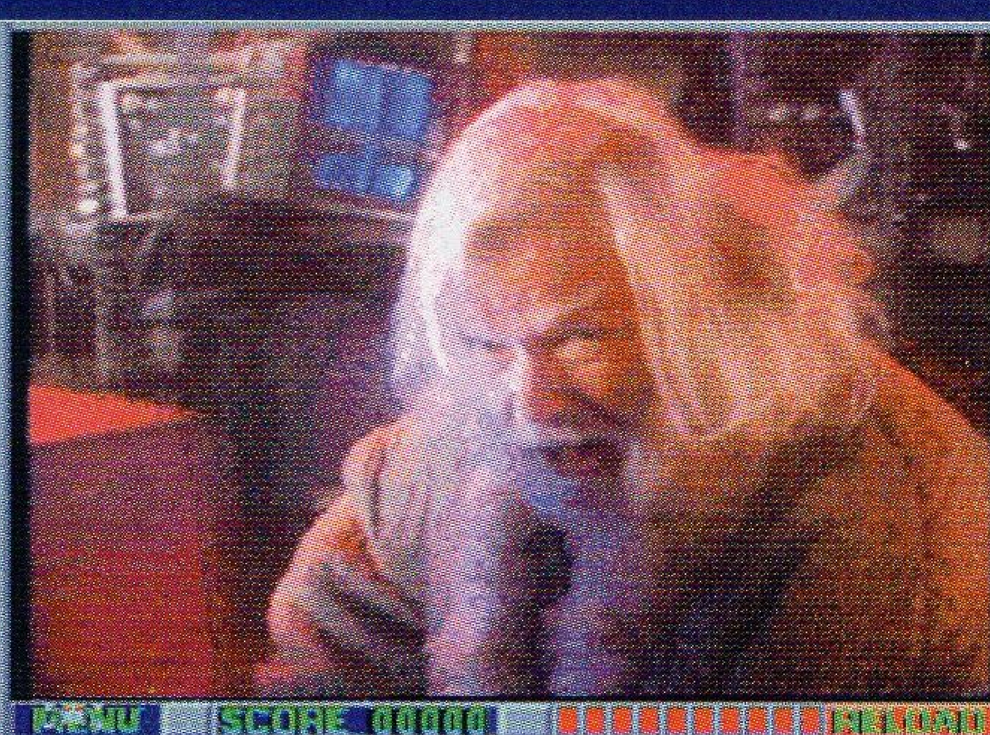


Drug wars

Hmmm, već smo toliko toga rekli o American laser games kući da bi bilo glupo ponavljati ono što već svi znamo. Kao što smo vidjeli njihovi se radovi zasnivaju na live motion picture action, pa tako nismo ništa drugo ni očekivali. Ova igra nije divlji zapad, nema indijanaca, meksikanaca, blaga, ali zato ima bijelog praha i puno novaca što znači puno pucačine. Vi ste sada u ulozi mladog murijaka koji se mora probiti od seljačkog života do gradske sredine. Na samom početku jurišate po malom selu loveći prijestupnike zakona. Ukoliko ste se pokazali na tom polju kao dobar policajac, bit ćete premješteni u Chicago, gdje će biti opasnijih situacija i nadrogiranih razbojnika. U Chicagu ćete morati spašavati i suca u sudnici. Nakon njegovog spašavanja, dobit ćete vijest o otmici autobusa s zarobljenicima. Vaš je zadatak zaustaviti autobus i spasiti vozača, dok zatvorenici pucaju po vama iz autobusa. Kada ste pokazali svoje mogućnosti, bit ćete premješteni na granicu kao patrola. Morat ćete pratiti i otkriti šverc droge preko granice. Kako napredujete sa poslom i sprečavanjem krijumčara droge, bit ćete premješteni u Južnu Ameriku gdje se nalazi glavni drug diler, kralj droge. Prvi vaš sukob u Americi je u selu gdje će vas napasti maskirani dečki, pokušavajući zaustaviti vaš napredak. Ukoliko ste pobili sve divljake i otkrili hrpu droge, dinamit će obaviti ostatak posla. Vaš cilj je sada uhvatiti glavnog igrača koji je sve to i započeo. Ispred njegovog apartmana čekat će vas njegove gorile, koje, naravno, uništavate. Nakon toga, vidjet ćete gada sa trebom u naručju, koja će izvadit pištolj i pucat po vama, pa si vi mislite želite li biti kavalir ili ne. Kada ste proreštali sve oko sebe, veliki kralj droge će se predati. Tu završava vaša misija koja je bila usmjerena protiv krijumčara droge i pomogla vam da od malog seoskog drota postanete glavna zvijerka među svojim kolegama.

Space pirates

American laser games je napravio dosta dobrih igri tipa live motion picture action, ali ova je totalni promašaj. Space pirates je igra nama dobro poznatog načina igranja, ideja je ostala ista, radnja se malo promijenila. Sada ste u ulozi Star rangera, koji je došao u svemir ne bi li spasio koloniste, koje je zli kapetan Talon zarobio zajedno sa njihovim brodom. Vaša je uloga spriječiti planove, koje je zli Talon smislio kako bi zavladao svemirom. Dolaskom na brod gdje su kolonisti zarobljeni, upoznajete kapetana broda Ursulu. Vi, u glavnoj ulozi osloboditelja naroda, bit ćete suočeni sa zlim hordama pirata koji služe Talonu. Te horde zla čuvaju energetske kristale različitih svjetova i koje vi želite oteti ne bi li uništili tirana. Ta ogromna energija kristala kada se spoji mogla bi uništiti Talona jednom zauvijek i osloboditi koloniste njihovog ropstva. Dok se probijate kroz gustu maglu, koju je stvorila para uništenih mašina, izlažete se stalno opasnim piratima koji pucaju iz svojih lasera ne bi li vas spriječili u vašem naumu. Ovu igru preporučujem samo teškim obožavateljima kuće American laser games i njihovih proizvoda.



Test CD-ROM uređaja šesterostruke brzine

POVIJEST

CD-ROM jedinice nemaju jako dugu povijest. Ustvari, većina ljudi koja je započela samu proizvodnju CD jedinica još uvjek radi sa njima. Počelo je to davne 1986.g., možemo reći da su muzički CD uređaji bili osnova za razvoj kompjuterske CD industrije . CD uređaji koje opisujemo u ovom tekstu pojavili su se po prvi put na tržištu 1995.g. Mogu slobono reći da je prije nekoliko godina CD-ROM jedinica je bila pravi luksuz dok se danas CD uređaj smatra standadnom opremom kao npr. monitor u boji. Počelo je sa CD uređaji 1x brzine danas je standard 4x cd-rom kojeg možete nabaviti stotinjak maraka. Već kad ovo pišem proizvođači cd-rom uređaja rade 12x za koje danas treba preduboko zavući ruku u džep, ali za godinu dvije cijena će im se sigurno dva puta smanjiti.

Pitanje je kakav CD uređaj trebat i za kakav posao vam treba? Ako često radite premještanje velikih datoteka (npr. pirati koji snimaju CD-e) treba vam nešto kao 8x CD zbog brzine, a cijena od oko 500DM im neće biti prevelika (jer su lopxxx). Ako ste prosječni korisnik kao ja cd 4x će vam biti više nego dovoljan za igre i ostale posliće koje bi sa njme obavljali.

Kako postoje različite brzine postoje i različiti formati CD-a zato ću vam pokušati na najjednostavniji objasniti koja je razlika između različitih CD formata.

Prvi je nastao CD-DA(Compact Disc-Digital Audio) ili poznatiji pod nazivom muzički CD. Kad su ljudi uvidjeli da na 12cm disk može stati čak 650MB podataka odlučili su ih masovno proizvoditi i tako je započelo razdoblje razvoja CD-a za računala.

CD-I(Compact Disc-Interactive) je sljedeći CD format. To je format koji koristi optički disk u sprezi sa svojim uređajem za obradu podataka, te vam pruža grafiku, muziku, tekst, animacije i video sve u jednom. Za razliku od CD-ROM uređaja CD-I uređaj je potpuno zaseban jer ne zahtijeva nikakavo vanjsko rađunalo. Priključuje se direktno na televizor ili na audio uređaj. Sa njim dobijete daljinski kojim možete pretraživati sadržaje CD-a. Vanjski izgled mu je sličan CD player-u.

CD-ROM/XA(eXtended Architecture). Sad smo kod uređaja koji su namjenjeni za kompjutere. To je ustvari CD-ROM sa nekim preuzetim audio mogućnostima CD-I playera nazvanim ADPCM. Taj dodatak omogućava kombiniranje audio signala sa prikazom slika (ili neka dva signala istovremeno).

Photo CD je nastao iz ideje kompanije Kodak da prenese bilo kakav film (iz fotoaparata npr.) na CD. Takav format CD-a radi kompatibilnosti trebao bi biti čitljiv na CD-i i CD-ROM/XA uređajima. Pojavom ovog uređaja svako od vas može svoje filmove prenjeti na CD i pregledavati ih na kompjuteru ili televizoru.

ACER 665 A

Prvi iz serije šesterostrukih čitača na našem testu. On nam dolazi sa klasičnom knjižicom sa par stranica beskoristnog teksta, disketom i audio kablom. Ako gledamo sve pokazatelje, on se pokazao vrlo solidnim, osim nešto slabijih performansi u Windowsima 95, ali sa novim driverom Acer se čini O.K. izbor za normalnog korisnika.

CL BLASTER CD6X

U kompletu dolazi internal IDE 6x CD-ROM, IDE controller, audio i IDE kabel, drivers, plus Grolier's Multimedia Encyclopedia. Najveća prednost ovog uređaja je njegova lakoća upotrebe. Zahvaljujući dobrim uputama, instalacija je laka, te smo ga pokrenuli bez problema. Transfer rate je za DOS oko 950 Kbps, a vrijeme pristupa 225 ms, što su normalne vrijednosti za jedan 6x CD-ROM. Jedini problem s kojim smo se susreli je osjetan pad ovih vrijednosti u Windows 95, što je razultat loših driver-a. Međutim, kako je Creative Labs već sredio taj problem, s ispravljenim driver-ima ovaj komplet čini jako dobar izbor.

DIAMOND ULTRA KIT 8000

Ovaj multimedijalni paket nam je stigao u kutiji veličine manjeg televizora. Osim osmerostrukog CD-ROMa paket uključuje 3D zvučnu karticu sa wavetable-om, Yamahine YST-M5 zvučnike i nekoliko CD-a (Myst, Rebel Assault, Compton's Interactive Encyclopedia 1996). Na samom CD uređaju koji je pokazao solidne perormanse postoje audio kontrole kao na CD playeru. Iako s prijenosom od 1200 kbps, ovo nije turbo brzi čitač.

Pristup od 236 ms ga smješta u donju sredinu sporijih 6x speed-a. Ovaj paket namjenjen je za kućno tržište - srednje zahtjevne korisnike. Cijena od 600 USD nas ipak još neko vrijeme udaljuje od ovog Diamondovog paketa.

MITSUMI FX 600

Svi se sjećamo prethodnika, (ne)slavne 400-ice. Mnogi su je bro kupili, a još brže prodali. Imao je neobično bučan rad, te prespori pristup. Taj pristup bio je najviše primjetan kod učitavanja većeg broja manjih datoteka, ili pak pri učitavanja igre Need For Speed.

Ali novi Mitsumijev CD čitač pokazao je posve drugačije performanse - odličan prijenos, solidan pristup, odlične performanse u Win 95. Uz to cijena je nekih 150 DM. Za one kojima će korištenje CD-a se poistovjećuje sa igranjem igara ovo je racionalan izbor.

NEC MULTISPIN 6xi/e

Ova su dva najstarija i najskuplja modela. I interni i eksterni model imaju više nego odlične performanse, te o njima ne treba previše govoriti. Jedini nedo-statak mu je cijena. Šteta, ovako si ga mogu priuštiti samo veći korisnici sa većim prohtjevima.

NONAME CD6x

Za nabavku ovog CD-ROMa smo se najviše namučili. Dolazi bez kutije, a na samom uređaju jedina naljepnica je sa serijskim brojem. Iako smo očekivali najlošije rezultate, dobili smo solidno loše -loši pristup, dobar prijenos (preko 900 kbps). Ne kupujte ovaj CD ako ne morate - za 50 DM više imate izbor od 4 više nego solidna EIDE modela.

PHILLIPS PCA-62CR

U kutiji, osim uređaja, dolazi još IDE kabel, internal audio kabel, drivers disk i kratke upute. Sama instalacija nije baš jednostavna, tako da će vam trebati bar površno poznavanje instalacije hardwarea kako bi pokrenuli bez problema ovaj uređaj. U DOS-u Philips postiže dobre rezultate (950 Kbps), dok su Windows 95 rezultati osjetno slabiji što je posljedica loših

originalnih driver-a, tako da vam ne preporučujemo njihovo korištenje. Sama fizička konstrukcija je bolja nego kod većine IDE čitača, što je posljedica činjenice da Philips proizvodi dijelove za mnoge popularne CD čitače. S novim driver-ima, vjerujem da će se Philips pokazati u svojoj punoj snazi.

PLEXTOR 6PleX

Plextor 6PleX SCSI CD-ROM je možda najbolji uređaj koji smo testirali. Već prilikom otvaranja (po velikoj količini stvari u njoj), moglo se vidjeti kako je pažnja posvećena detaljima. Sama instalacija je najjednostavnija od svih testiranih uređaja. U DOS-u mu je transfer rate 911 Kbps, sa vremenom pristupa od 151 ms, a pod Windows'95 je pokazao najbolje performanse od svih. Plextor jedini, pri čitanju AVI file-a, nije izbacio niti jedan video frame. Što god mi stavili pred njega, Plextor je obavio bez greške tako da ga preporučujemo onima, kojima je potrebno dobro obavljanje svega, od klasičnih aplikacija i baza podataka pa do multimedije i igara.

TEAC 56EK/SK

Teacovi CD-uređaji pokazali su se kao najbolji u srednjoj klasi. Dva modela, EIDE i SCSI, za multimedijalnog i profesionalnog korisnika. SCSI uređaj pokazao je izvrsne performanse kod digitalnog snimanja, sa Teaca na 4x Yamahin CDR100. Osim toga, kod oba modela se ladica najbrže otvara od svih testiranih modela.

E-IDE model je uz Mitsumija definitivno *Chaos Best Buy.*

TOSHIBA XM-3701B

Toshiba XM-3701B je interni CD-ROM čitač, sa jako dobrim rezultatima, bilo pri radu s običnim file operacijama bilo pri multimediji. Transfer rate mu je 1000 Kbps, sa vremenom pristupa od 135 ms i jako dobrim rezultatima u Windows'95. Međutim, Toshiba je potpuno pala na ispitu što se tiče instalacije, upotrebe i izgleda samog uređaja. Manual je namjenjen samo iskusnijim korisnicima SCSI uređaja, a eksterna verzija izgleda kao da je netko omotao komad lima oko njega, dok je uređaj za napajanje u obliku veće cigle. Što se audio kontrola tiče, postoji samo volume na prednjoj strani. Usprkos ovim primjedbama, Toshiba je, zahvaljujući više svojim performansama nego tehničkoj izvedbi, sasvim solidan uređaj.

TOSHIBA XM-5522B

Toshiba XM-5522B je također interni CD-ROM koji pokazao zavidnu stabilnost za EIDE CD.

Ovaj model iako nema najviše ocjene, poput SCSI-a ima prvi pristup nešto veći (da pročita važne informacije o podacima na disku), te nakon toga čita i najmanje datoteka bez zastajkivanja.

Iako nešto malo skuplji, vrijedi svake kune svoje cijene.

UMAX OEM IS-601CD

Ovaj CD je UMAX inačica, rađena u nekoj desetoj tvornici u Kini.

Došao nam je u recikliranoj kutiji, sa skopiranom disketom, i audio kabelom koji nije odgovarao ulazu na niti jednom SB-eru koji smo imali. Suvišno je pitati zašto nije tvornički zapakiran. Slijedi nedostatak podrške za OS/2 i Windows 95 prosječan prijenos ima oko 800 kB/s, i to zbog užasno lošeg pristupa uz zvuk karakterističan za grebanje noža po stolu. Ovo je definitivno najlošiji CD na testu, te ga ne preporučamo nikome.

VERTOS 600 ESD

Moram priznati da za ovu firmu još nisam čuo, a sama kutija i uputsva nagovješćavali su ispodprosječan proizvod. Prijenos je bio oko 900 kB/s, ali sve ostalo nešto ispod crte. Zadovoljavajuća je bila podrška za sve CD formate, te Windows 95 i OS/2.

CD ROM VRIJEME PRISTUPA

Milisekunde ▶ 0 50 100 150 200 250 300 350

ACER 665A
CREATIVE LABS BLASTER6X
DIAMOND ULTRA 8000
MITSUMI FX-600
NEC MULTISPIN 6XE
NEC MULTISPIN 6XI
NONAME 6X
PHILLIPS PCA62-CR
PLEXTOR 6PLeX
TEAC 56EK
TEAC 56SK
TOSHIBA XM5522B
TOSHIBA XM3701B
UMAX IS-601OEM
VERTOS 600ESD

6x CD-ROM ČITAČI

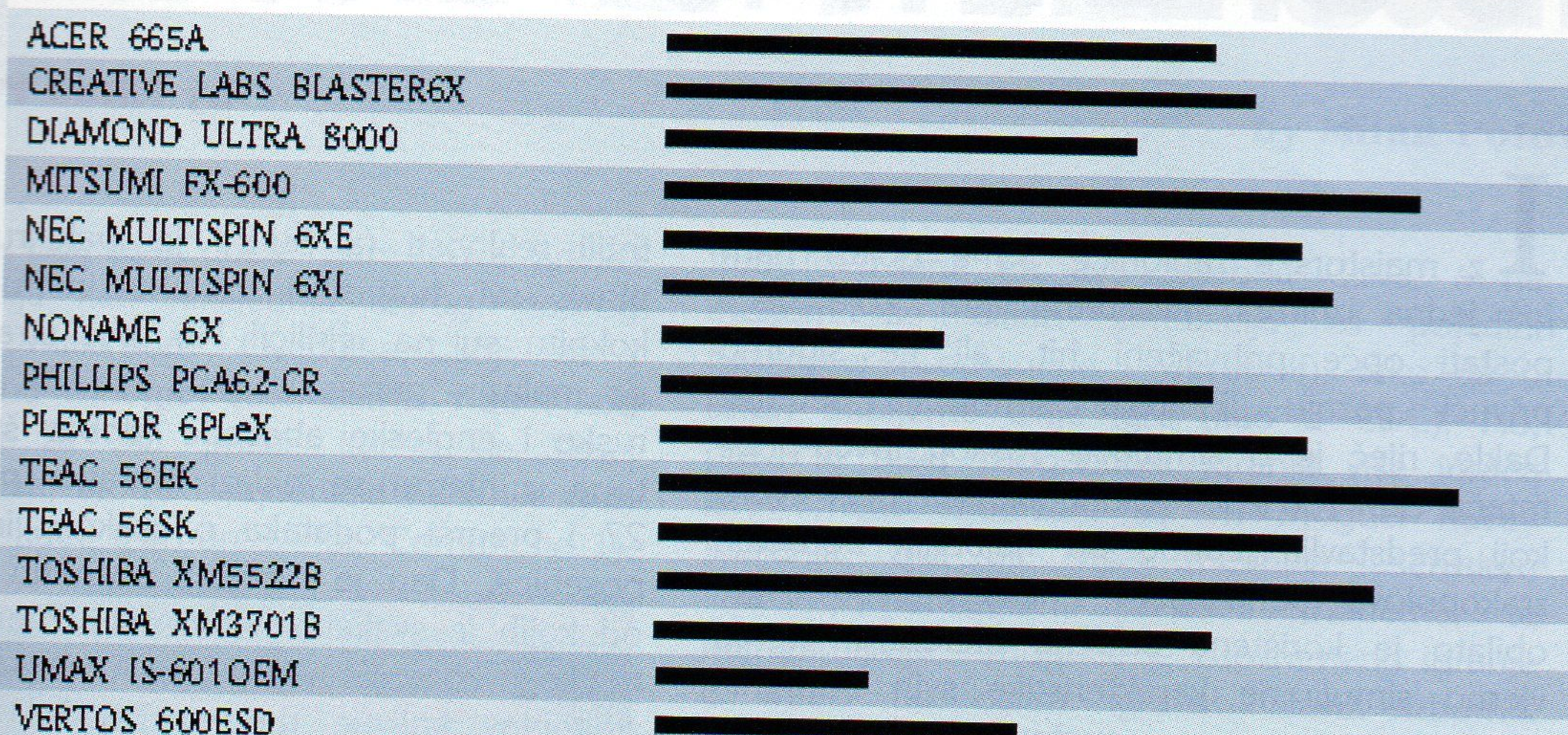
■ da □ ne

Proizvodi su poredani abecednim redom

	ACER	CREATIV LABS	DIAMOND	MITSUMI	NEC	NEC	NO NAME
MODEL	665A	BLASTER 6X	ULTRA 8000	FX600	M.SPIN 6XE	M.SPIN 6XI	CD6X-ATAPI
BRZINA	6x	6x	8x	6x	6x	6x	6x
SUČELJE	IDE	IDE	IDE	IDE	SCSI-2	SCSI-2	IDE
LOKACIJA	interni	interni	interni	interni	eksterni	interni	interni
PODACI O UREĐAJIMA							
Power indikator	□	□	□	□	■	■	□
Busy indikator	■	■	■	■	■	■	■
LCD indikator	□	□	□	□	■	■	□
Win95 PnP	■	■	■	■	■	■	□
OS/2 driver support	■	■	■	□	■	■	□
CD-i	■	■	■	■	■	■	■
PHOTO-CD	■	■	■	■	■	■	□
CD-ROM XA	■	■	■	■	■	■	□
Koristi disk CADDY	□	□	□	□	■	□	□
Audio Kabel	■	■	■	■	□	■	□
Volume kontola	■	■	■	■	■	■	■
PERFORMANSE							
Brzina prijenosa (kB/s)	900	900	1200	900	900	900	900
Veličina buffera (kB)	256	256	256	256	256	256	256
Srednji pristup (ms)	200	225	235	205	145	145	275
INFO							
USTUPIO na testiranje	RON-BAN	CL. inc	CHAOS	EDINKOM	MELCOMP	MELCOMP	Adds
telefon	301111	n/a	n/a	2338224	042/12280	042/12280	n/a
Cijena* USD	140	315	599	110	550	480	95



OMJER CIJENE I PERFORMANSI



tablica B

PHILLIPS	PLEXTOR	TEAC	TEAC	TOSHIBA	TOSHIBA	UMAX	VERTOS
PCA 62-CR	6PLeX	56EK	56SK	XM5522B	XM3701B	IS 601-CD	600 ESD
6x	6x	6x	6x	6x	6.7x	6x	6x
IDE	SCSI-2	IDE	SCSI-2	IDE	SCSI-2	IDE	IDE
interni	externi	interni	interni	interni	interni	interni	interni
■	■	□	□	□	□	□	□
■	■	■	■	■	■	■	■
□	■	□	□	□	□	□	□
■	■	■	■	■	■	□	■
■	■	■	■	■	■	□	■
■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■
□	■	□	□	□	□	□	□
■	□	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■
950	910	900	900	900	1000	810	900
256	256	256	256	256	256	256	256
195	145	195	175	195	150	280	240
PHILLIPS inc.	CHAOS	VE-MIL	VE-MIL	MELCOMP	MELCOMP	ADDS	EDINKOM
n/a	n/a	317-930	317-932	042/12280	042/12281	n/a	2334528
305	450	115	195	155	290	110	120

SU-27 FLANKER

by Milan Polovina

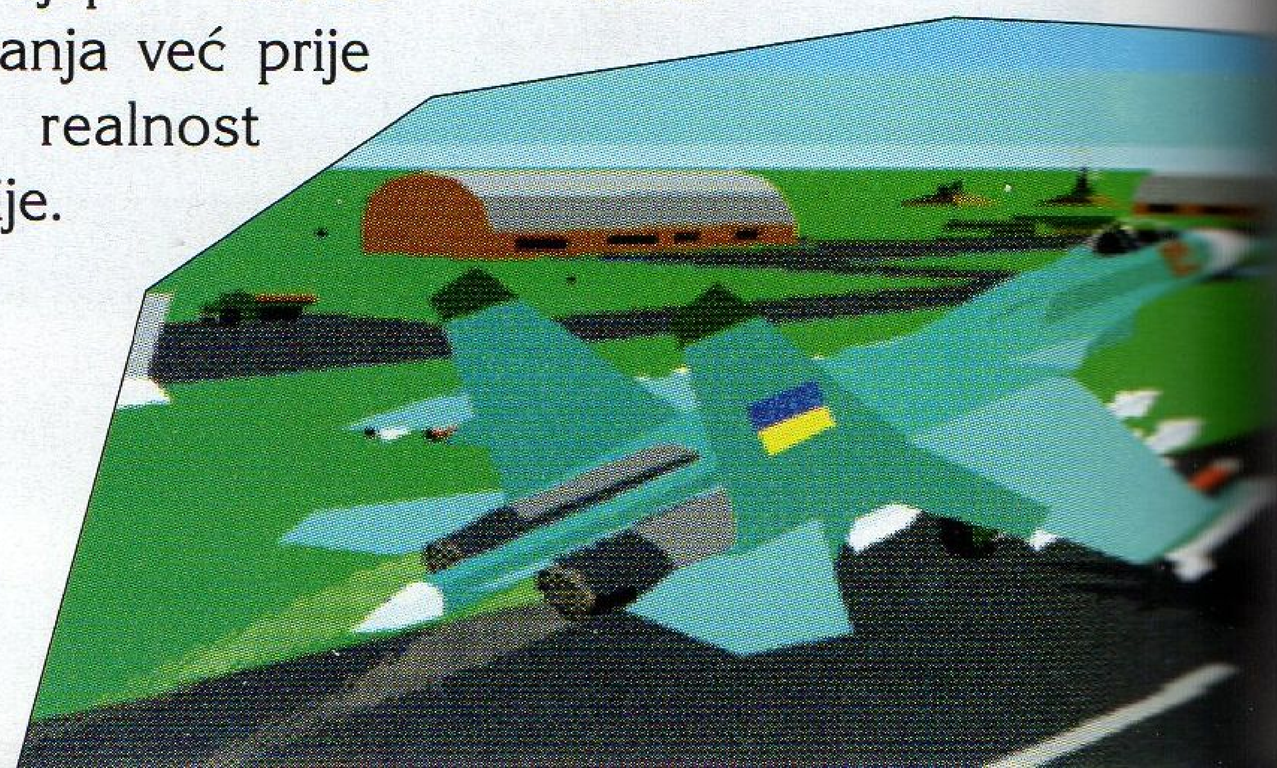
Iz majstorske radionice SSI-a dolazi nam još jedna iznimno kvalitetna igra, koja neće postati opće prihvaćeni hit, ali će sigurno privući pažnju ljubitelja simulacija letenja. Dakle, riječ je o simulaciji ruskog lovca-presretača Su-27 (NATO kodna oznaka FLANKER) koji predstavlja jednog od najboljih borbenih zrakopolova današnjice. Prilikom izrade igre obilato je korištena stručna literatura, te su vjerno simulirane karakteristike svih borbenih sustava koji se pojavljuju u igri (na desetke tipova protuzračnih sustava, brodova, zrakoplova i sl.). Zanimljivo je da se na listi suradnika nalazi i Anatolij Kvo?ur (jedan od najboljih svjetskih pilota). Samo ponašanje zrakoplova i borba izvedeni su potpuno realno, tako da je potrebno dosta muke da se završi i naoko jednostavna misija.

Radnja je smještena na poluotoku Krim 1995(?) godine kada je došlo do hipotetičkog sukoba između Rusije i Ukrajine, a u kojem još sudjeluju Turska i naravno-SAD. Tada nastupate vi u ulozi pilota Su-27, te možete odabrati i svoju stranu. U igri ne postoje kampanje, već su na raspolaganju misije koje se dijele na: trenažne, pilotske (sami u akciji), eskadrilne (teže misije, na raspolaganju imate pratioce), te na strategijske (prije borbenog leta potrebno je razraditi plan akcije). Osim samih misija postoje i fotografije i video zapisi koji pokazuju impresivne letne osobine ovog zrakoplova (snimljeno na izložbama naoružanja Mosaershow-92, MAKS-93 i MAKS-95). Nepostojanje kampanja nadoknađeno je editorom misija koji dolazi sa igrom. Korištenje istog nije najjednostavnije jer su u detalje razrađene sve sitnica, kao što su: vrijeme odigravanja misije, navigacijske točke, broj neprijatelja, iskustvo, pouzdanost sustava i još puuuno sličnih stvari. No, sa vremenom sve postaje jasnije.

Pošto su programeri iz SSI-a toliko težili realnosti (a Su-27 je ipak ruski zrakoplov), svi natpisi i oznake instrumenata u kokpitu su na -ćirilici! No, bez straha. U igri se nalazi "priručnik" koji sadrži usporedbu ruske i engleske abecede (dobar štos). Osim toga u njemu se nalazi i kratka povijest Su-27 i pregršt podataka o svakom instrumentu posebice. Dan je i prikaz poznatih manevara, od kojih je svakako najpoznatiji manevar dinamičkog kočenja iliti KOBRA (Su-27 je prvi zrakoplov koji je mogao izvesti KOBRU). U priručniku je također dan opis korištenja editora misija, popis komandnih tipaka (njih 50-tak) i sl. Zbog svog obima (oko 10 Mb na HDD), ovaj priručnik može poslužiti i kao podsjetnik o Su-27. Program također podržava i igru dva igrača preko modema (već uobičajeno) i to samo u modu jedan protiv drugog. Igranje dva igrača, te neke opcije u editoru misija (kvadratna mreža na mapi i mijenjanje boja simbola) nisu podržani u ispitanoj inačici (version 1.0/USA). Vjerojatno će to biti ispravljeno u slijedećoj. Također SSi najavljuje i izlazak dodatnih diskova sa misijama.



A sada nešto i o tehničkoj strani i hardverskim zahtjevima. Sama igra rađena je za Windows 95 operativni sustav (postoji DOS inačica), te se sa lakoćom instalira. Igra je rađena u vrlo detaljnoj vektorskoj grafici, tako da se i ne osjeća nedostatak lijepih tekstura (tipa USNF). To je nadoknađeno moćnom umjetnom inteligencijom protivnika. Iako rađena u vektorskoj grafici koja omogućava brzo izvođenje, za igru pod W95 potrebna je i jača mašina od navedene konfiguracije. Igra se odvija u rezoluciji 640*400 (preporučljivo) u 256 boja (obvezno). Zvukova u igri nema mnogo, ali su vjerno preneseni, te su uz korištenje slušalica solidni. I za kraj, ovu igru preporučujem kućnim "pilotima" kojima nisu važne lijepe sličice i razna uljepšavanja već prije svega realnost simulacije.



COMANCHE Vs. WEREWOLF

by Milan Polovina

Iz Nova Logica-a dolazi nam nova arkadna simulacija kao nasljednik starog, dobrog Comanche Maximum Overkill-a, koji se i danas vrti na mnogim računalima. Kao i kod prethodnika za 3D prikaz koristi se Voxel Space tehnika, što je i zajednički nazivnik svim igrama ove kuće (Armored Fist, Comanche 1).



Igra je izdana na dva zasebna CD-a, a na svakom se nalazi simulacija za pojedini helikopter (Comanche i Werewolf), tako da u stvari dobijemo dvije igre (kao u C&C). No, pravi je biser mogućnost igranja više igrača istovremeno. Podržani su svi mogući načini spajanja dva ili više računala: serijskim kablom, paralelnim, pomoću modema, te najzanimljivije - moguće je istovremeno igranje u mreži do osam igrača! Glavni izbornik ostao je isti, osim što je dodana opcija multiplayer. Pritiskom na tipku ESC otvara se izbornik u kojem se podešava nivo detalja, odabire način kontrole, te se po želji mogu podesiti opcije koje olakšavaju igru. Naravno, pošto je igra izašla na CD mediju, dodane su i vrlo efektne (i više od toga) animacije koje prikazuju borbeno djelovanje (pustošenje) helikoptera. Kraj svake misije također je popraćen animacijom ovisno o (ne)uspjehu. Scenarij igre je standardni. Svi teroristi svijeta su se udružili u Konzorcij i nemaju drugog posla nego terorizirati pošten svijet. Ali, tu uskačete vi u ulozi pilota jednog od dva najmoćnija helikoptera današnjice.
Samo okružje u igri je obogaćeno sa detaljima kao što su snijeg, vjetar, odrazi u rijekama i sl., a što je najvažnije uništena neprijateljska tehnika ne nestaje kao u starom Comanche-u već se pretvra u krš savinuta metala, dok se iz pogođenih spremnika nafte vije dim na povjetarcu. I cockpit samog Comanche-a je nešto promijenjen tako što su smanjeni više funkcionalni zasloni da bi se dobila bolja prednja vidljivost. A sada nešto o riječi WEREWOLF iz naslova. Da, riječ je o najnovijem ruskom jurišnom helikopteru Ka-50 Werewolf (NATO oznaka Hokum), najžešćem protivniku Comanche-a iz Maximum Overkilla. Za razliku od Comanche-a, Hokum je jednosjed(!), te pred pilota postavlja teže zahtjeve, ali je okretniji i izdržljiviji od "Amerikanca".

IZGLED I SUSTAVI U COCKPITU

RAH-66 COMANCHE
Cockpitom dominiraju dva višenamjenska zaslona koji pokazuju trenutne taktičke podatke. Prikaz svakog zaslona može se mijenjati zavisno o potrebi, no najbolje je da lijevi prikazuje digitalnu mapu, a desni prikaz zahvaćenog cilja. Objekti na mapi obilježeni su sljedećim bojama:
Crvena = zračna prijetnja



Žuta = prijetnja sa zemlje
Bijela = neutralna jedinica (spremnik goriva)
Zelena = prijateljski zrakoplov
Plava = prijateljska kopnena jedinica
Nedostatak mape je taj što prikazuje objekte što ih je otkrio vaš sustav za izviđanje, te se može dogoditi da se iza nekog brežuljka skriva bitnica PZO. Zaslon koji prikazuje sliku zahvaćenog cilja neophodan je radi sigurne identifikacije cilja te radi ispaljivanja oružja i vođenja protuoklopnih raketa. Indikator prijetnji pokazuje položaj raketa koje ugrožavaju vaš zrakoplov, a reagira na radarsko, IC i lasersko zračenje koje koriste glave za vođenje raketa. Iznad indikatora prijetnji nalazi se pokazivač broja preostalih mamaca i ometača (preporučam njihovo štedljivo korištenje).

S lijeve strane nalazi se oružani zaslon koji pokazuje vrstu i količinu oružja koje se koristi. Na sredini, iznad dva zaslona, nalaze se indikatori koji pokazuju da ste zahvaćeni radarskim, IC, ili laserskim snopom. Također imamo i pokazivač količine goriva (uvijek ga je dovoljno) te indikatore snage motora i skupnog koraka rotora (kontroliramo vertikalni let helikoptera).

Na vjetrobranu se nalazi ciljnik, digitalni brzinomjer, visinomjer, kompas, umjetni horizont i ostali letački instrumenti koji se mogu isključiti po želji u kontrolnom izborniku.

Sami instrumenti su isti kod oba helikoptera samo što KA-50 ima nešto staromodniji izgled kabine i promijenjen raspored instrumenata, te dodan zasebni umjetni horizont i kompas (ne zaboravite, Hokum je jednosjed-sav posao je na pilotu).

ORUŽANI SUSTAVI:

RAH-66 Comanche

20mm Vulcan II top-spregnut sa sustavom za zahvaćanje i ciljanje (TAS), te sa brzinom paljbe od 1500 granata u minuti, idealan je za gađanje (rasturanje) neoklopljnih ciljeva kao što su spremnici nafte, kamioni, PZ topovi i sl., a učinkovit je i u bliskoj zračnoj borbi.

70mm nevođene rakete-pošto nemaju sustav za vođenje, najkorisnije su za gađanje velikih ciljeva (poletno sletene staze) u brišućem letu velikim brzinama leta.

Hellfire-laserski vođene protuolopne rakete služe za uništavanje "najžilavijih" kopnenih ciljeva (tenkovi), a zbog velikog dometa korisno ih je koristiti i protiv raketnih bitnica. U nuždi mogu poslužiti i za obaranje helikoptera. Kod upotrebe ovih raketa cilj mora biti zahvaćen i praćen sve do trenutka udara rakete.

AIM-92 Stinger zrak-zrak rakete za blisku zračnu borbu. Ukoliko se susretnete sa otpornijim helikopterima poput MI-24 i AH-64 često su potrebna dva Stingera za njihovo obaranje.

KA-50 Hokum

30mm 2A42 top -izuzetno moćan top koji koristi dvije vrste streljiva, visokoeksplozivno zapaljivo (HEI), koje se koristi protiv kopnenih ciljeva, i probojnog koje se koristi protiv tenkova i helikoptera.

80mm nevođene rakete-isto kao nevođene rakete kod RAH-66, nešto razornije.

AT-8 VIKHR -laserski vođene rakete, kao Hellfire, samo nešto brže i većeg dometa (izvanredno učinkovite protiv zračnih ciljeva).

R-73 Archer, zrak-zrak raketa, u klasi američkog Stingera, boljih manevarskih sposobnosti.

Oba helikoptera posjeduju još dva vrlo važna "oružana" sustava: topničku podršku i krilnog pratioca, koji su dostupni u nekim misijama.

Topničku podršku upotrebljavate kao i svako drugo oružje; označite cilj i povučete okidač, a ostalo će obaviti višecijeni lanseri raketa (MLRS). Njihovo djelovanje korisno je tražiti ako su ciljevi misije velike koncentracije trupa (brodovi u zaljevu, rakete zemlje-zemlja i sl.). Vašeg pratioca najbolje je zaposliti ukoliko su ciljevi bitnice PZO raketa, vi samo označavajte ciljeve ne izlažući se opasnosti dok on "ore zemlju".

TAKTIKE:

Najvažnije od svega je letjeti što niže. Potrebno je maksimalno iskorištavati udoline, kanjone i korita rijeka te prelijetati samo niže brežuljke i popeti se na visinu za ispaljivanje oružja blizu cilja te se opet spustiti što niže. Ukoliko konfiguracija terena ne dopušta takav profil leta, potrebno je

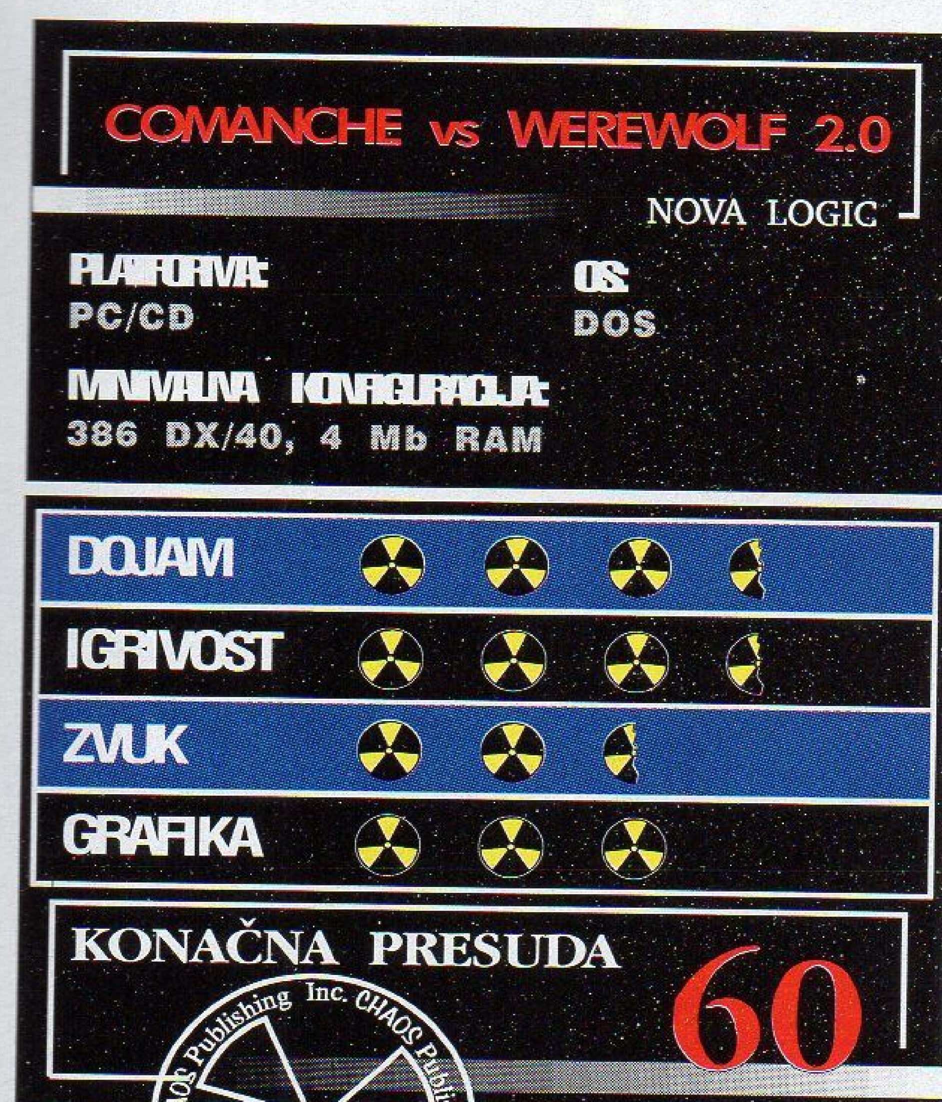




najvećom brzinim približiti se cilju i ispaliti oružja te se povući (gotovo u svakoj misiji moguće se skrivati iza pojedinih uzvisina). Najvažnije je što kraće vrijeme ostati u kontaktu sa neprijateljem, jer ako vi vidite njega on vidi vas, a ako vas vidi znači da može otvoriti vatru na vas. Kod igranja više igrača, vrijede prethodno navedene cake sa dodatkom sljedećih fora. Ukoliko više igrača igra zajedno, pametna taktika u zračnoj borbi bila bi da jedan helikopter posluži kao mamac te se "prošeta" oko neprijatelja i namami ga na prostor gdje se nalaze saveznički helikopteri. Protiv kopnenih ciljeva moguće je izvesti i simultani napad iz više smjerova ili skupni zajednički napad ispaljujući sva oružja i sravnjujući sve sa zemljom i sl.

ZAKLJUČAK

Ova nam igra ne donosi ništa novo, već predstavlja dogradnju starije inačice i ušminkavanje nekih grafičkih detalja, što je uz isti grafički engine donekle usporilo izvođenje, te je za normalnu igru potrebna jača 486-ica. Što se zvukova tiče, ostali su potpuno isti (mogli su se barem malo potruditi). Zanimljivost je i dodatak platformi za opskrbu gorivom i municijom kod nekih dužih misija. Također postoji i opcija 'Head to head' koja omogućava međusobno odmjeravanje snaga, a uključivanjem te opcije pojavljuju se i dodatne misije. Inače broj misija (kampanja) je isti kao i kod prethodnika, dok je broj misija za KA-50





mnogo manji (dvije kampanje).

ESC = kontrolni izbornik
lijevi zaslon
1-8 = pogledi
F1 = ze mljovid
ENTER = lociranje mete
F2 = ind.prijetnje
š-đ = odabir oružja
F3 = TAS
j = centriranje joysticka
F4 = stat.misije
spacebar = ispaljivanje oružja
F5 = oštećenja
*** = automatsko lebdenje**
F6 = pomoć
kursori = cikličke komande
- = kolektivni gore
desni zaslon
+ = kolektivni dolje
F7 = zemljovid
z = zoom zemljovida
F8 = ind.prijetnje
r = unzoom zemljovida
F9 = TAS
F10 = stat.misije
F11 = oštećenja
F12 = pomoć

EF 2000

by Darijan Sclaunich

S vima nam poznati T.F.X. (Tactical Fighter Experiment) simulacija je koja je izasla već prije par godina. Osim nekih manjih grafičkih nedostataka igra je postigla dosta veliki uspijeh, prvestveno zbog svoje velike igrivosti, iako je to simulacija borbenih aviona. Prije nekih dva mjeseca izašo je na trziste T.F.X. II - Euro Fighter 2000. Nastavak dovodi JAKO velike novosti sto se tice grafike ali i igrivosti, za koju se ne moze reci da je pojednostavljena.



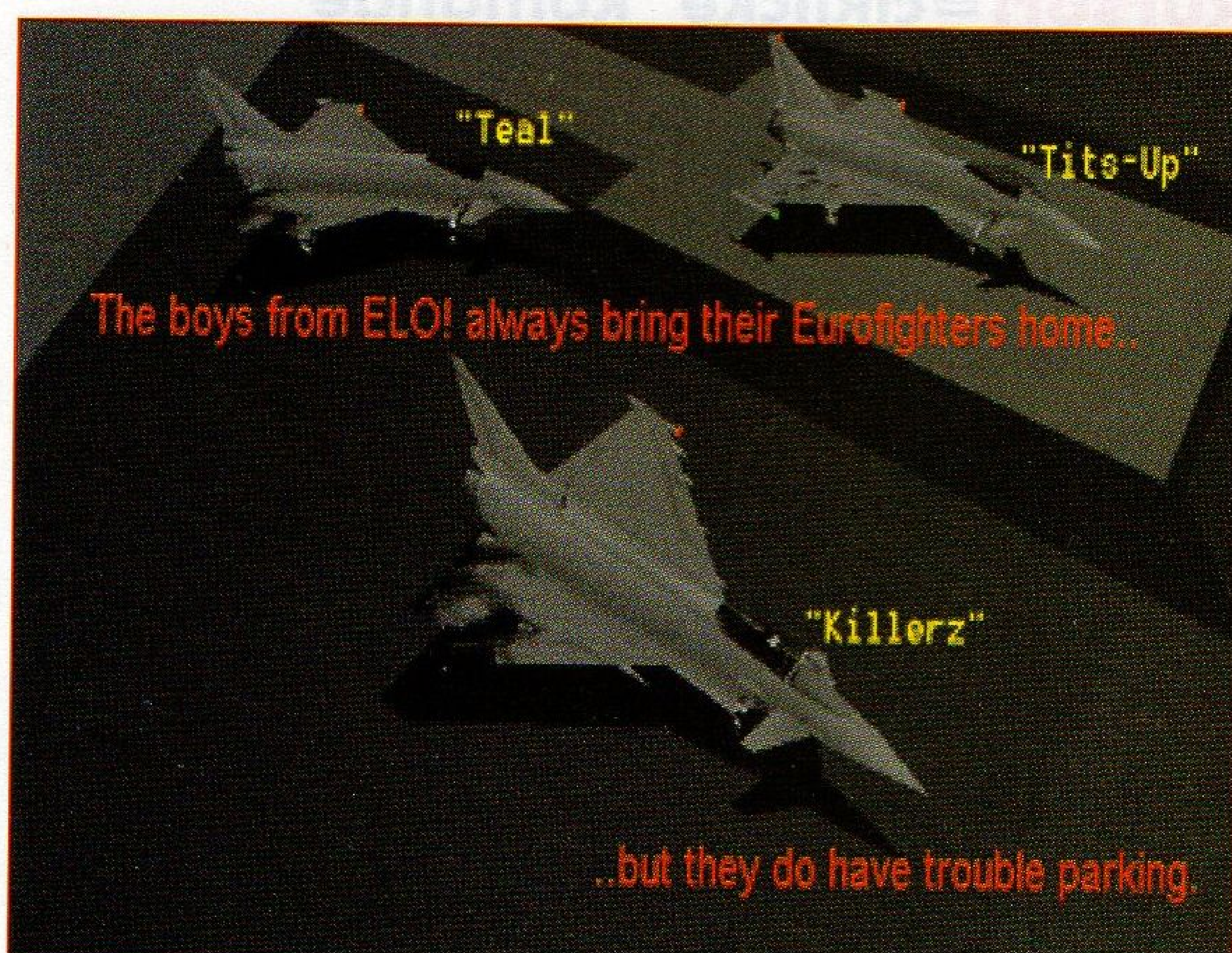
Ova igra dosta me je razočarala ali ne zbog grafike ili muzike, već zbog igrivosti i načina igranja. Predhodnik je imao zanimljivu temu, bilo je maštovitijih međusekvenci, i naravno bila je shvatljivija.

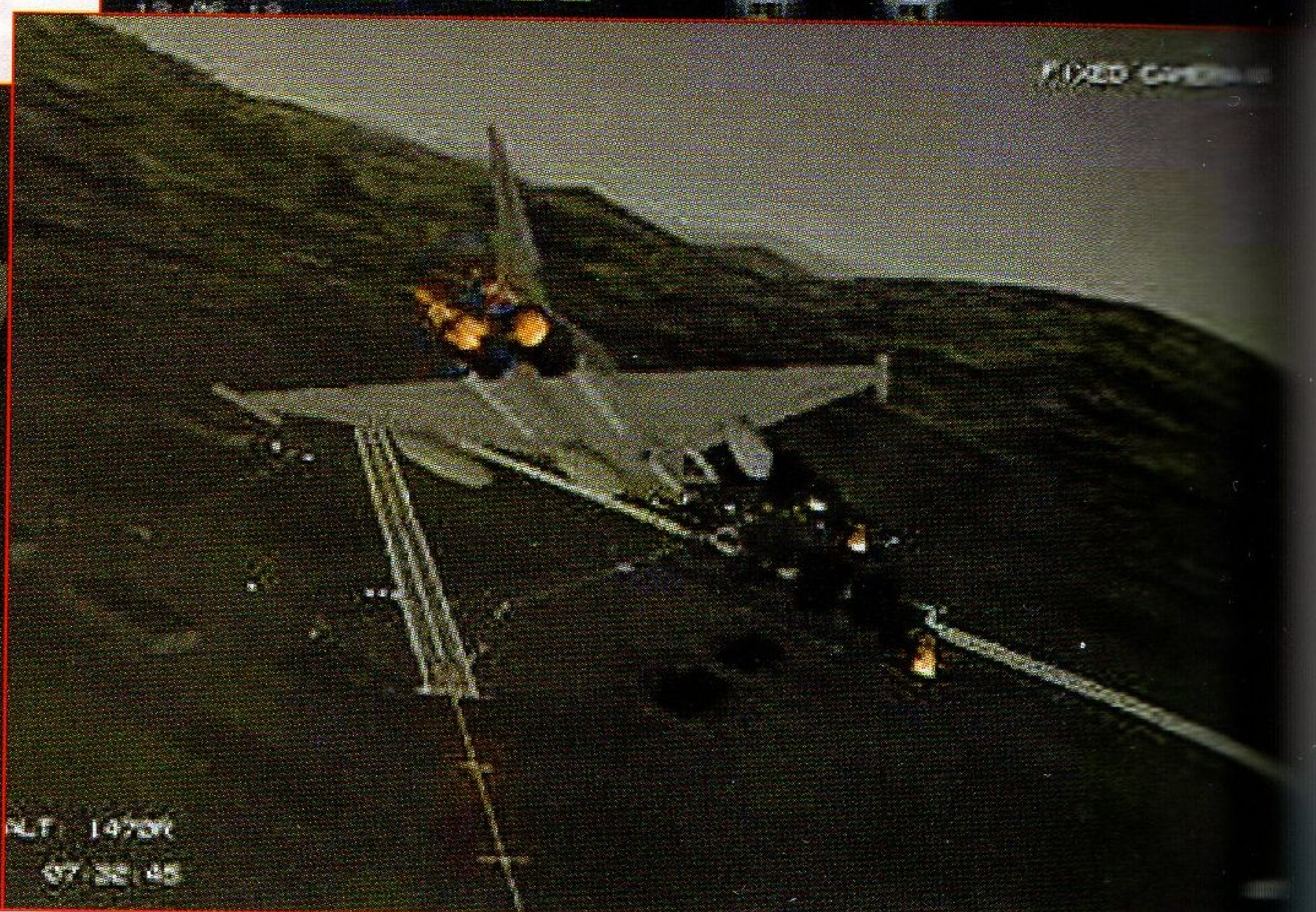


U glavnom meni-u imate sve stare opcije:simulator, carrier,options..itd.). Svim osobama koji su počeli igrati ovu igru preporučujem da prvo DUGO vremena provedu u simulatoru jer ako odmah krenu na tour of duty ništa im neće biti jasno. Na raspolaganju vam je jako veliki broj misija i oruzja. Kad krenete u tour of duty, moći ćete birati neke od predloženih scenarija (Baltic,Iceland,Middle East..). Nakon što izaberete i podesite sve opcije krećete u igru.

Graficki igra je stvarno odlicna,gledalo se na sve detalje (na avionu svijetle sva svjetla, izvana se vidi unutrasnjost kabine, kotaci svijetle kada ih spustite i jos mnogo toga), nema primjedbi niti na efekte, čujete kako vam kompjuter govori sve što ste upalili ili ugasili, čujete vaš kontrolni toranj, razgovor između ostalih pilota. No dosli smo do glavne mane igre, igrivosti. Ako nemate barem dva joysticka od Thrustmaster-a, izgubiti ćete 10 minuta samo da shvatite kako se uopće pale motori. Na tastaturi ima preko 30 različitih komandi. Skoro se može reći da je čitava tastatura potrebna za igru. Nakon što upalite motore, morat ćete shvatiti kako da se krećete na pisti jer nisu vam svi kursori za sve. Kada sam shvatio sve

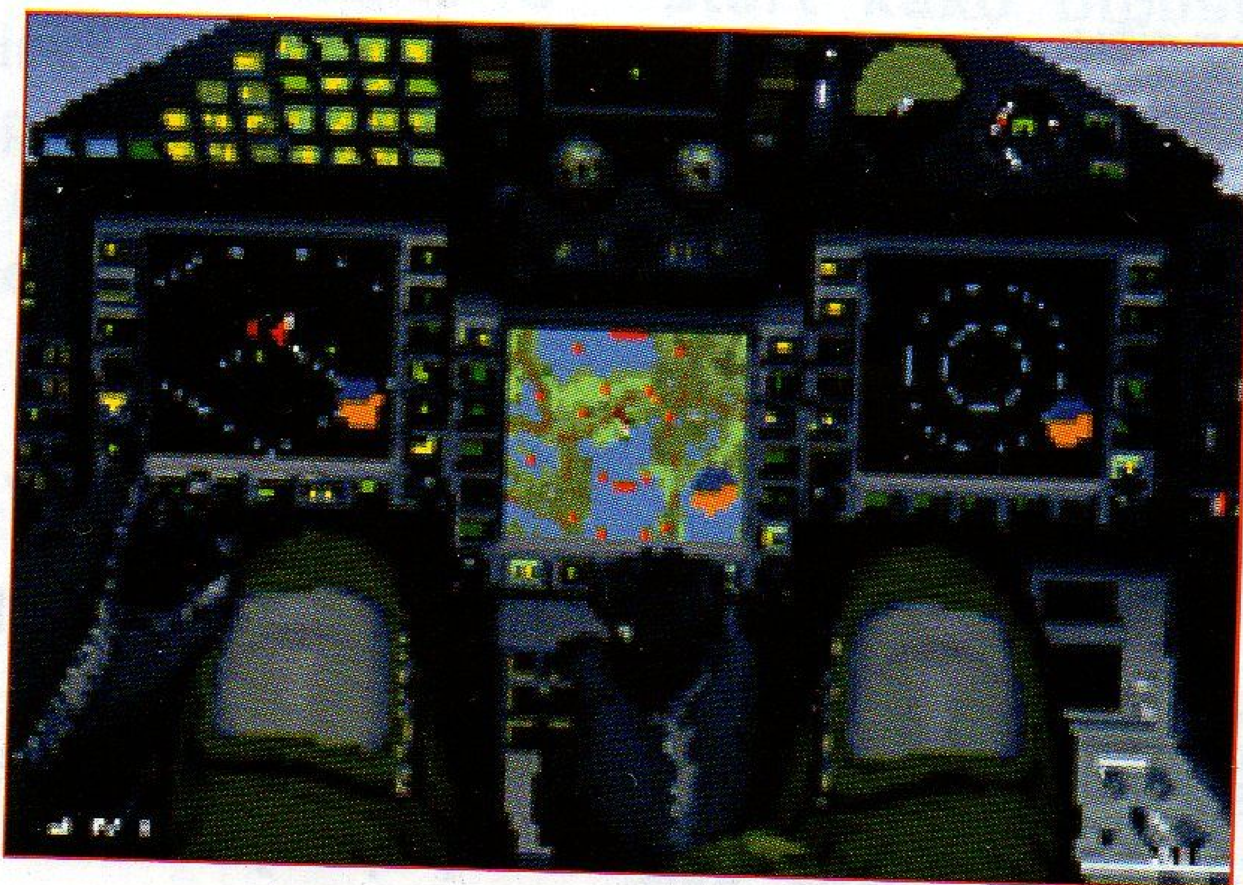






```
(KURSORI)..........................Gore,Dolje,Ljevo,Desno.
(I/[)..............................Upali ili zagasi motor.
(F)................................Thruster na maximum.
(/)................................Smanji thruster.
(+)................................Ubrzavanje.
(-)................................Usporavanje.
(")................................Otvara/zatvara ulaz za benzinu.
(INSERT)...........................Ispaljuje svjetlecu raketu.
(DELETE)...........................Izbacuje deflektor (protiv raketa)
(ENTER)............................Odabir/promjena oruzja.
(SPACE)............................Ispaljuje izabrano oruzje.
(B)................................Air Brake (Kocnica).
(W)................................Weel Brake (Kocnica za kotace).
(</>)..............................Ljevo desno (samo na pisti).
(R)................................Radar.
(M)................................Mapa.
(A)................................Auto pilot.
([illegible])......................Recovery (vracanje iz stall-a).
(G)................................Landing gears (kotaci).
(P)................................Pauza.
(Z)................................H.U.D. za slijetanje.
(1,2,3,4,5,6,7,8,9)................Radio.
(F1,F2,F3,F4,F5,F6,F9).............Pogledi na avion.
(F7)...............................Pogled na neprijatelja.
(F8)...............................Pogled na ispaljeno oruzje.
(SHIFT+')..........................H.U.D. za tankiranje.
(SHIFT+Q)..........................Izadite iz igre/misije.
(D)................................Ostecenja.
([illegible])......................Dodatna Mapa.
```

komande izgledalo mi je kao da igram Microsoft Flight Simulator samo što je ovaj za borbene avione. U letu grafika je odlična, okolina je prefektno izrađena, svi detalji se predivno vide ... možete naprimjer ako letite 15-ak minuta odjednom vidjeti napuštene rudnike (naravno morate se spustiti dovoljno nisko). Jedan od detalja koji me najviše začudio bio je taj da ako na maximalnu brzinu idete prema gore, odjednom ćete napustiti atmosferu i okolo vas sve ce biti crno, a pilot (vi) poćeti će tesko disati ili čak krvariti zbog djelovanja G sile.



Za normalno igranje ove igre ne preporucujem vam nista slabije od 486 DX2 na 80 sa 8 RAM-a (16 preporucljivo), jedna solidna graficka kartica i sound blaster kompatibilna kartica.

Nazalost nemam previse pohvala za ovu simulaciju osim odlicne grafike i savrsenih zvucnih efekta. Mozda da nije tako kompleksna bila bi pravi uzitak za sve, a ovako ce se svidati samo okorijelim ljubiteljima simulacija.

EF 2000

OCEAN

PLATFORMA: PC/CD	OS: DOS
MINIMALNA KONFIGURACIJA: 486 DX2/66, 8 Mb RAM	
DOJAM	4.5
IGRIVOST	3.5
ZVUK	4.5
GRAFIKA	4.5

KONAČNA PRESUDA **79**

ULTIMATE CHEATING

by Lana Tomljanović

Ova rubrika posvećena je onima koji ne mogu podnijeti da ih kompjuter stalno pobjeđuje. Za njih je moj moto IGRAJTE PRLJAVO. Konačni cilj je pobjeda, a ne poštenje. U slijedećem broju još više šifri, cheatova i trikova i za konzole...

BATMAN FOREVER

U glavnom meniju pritisnite Left,Up,Left,Left,A,B. Nakon toga će se pojaviti cheat menu.

DARK FORCES

1. Secret Base - lasecbase
2. Tak Base - latalay
3. Anoat City - lasewers
4. Imperial Weapons Research Facility - latestbase
5. Gromas Mines - lagromas
6. Imperial Detention Center - ladtention
7. Ramsees Hed Docking Port - laramshed
8. Robotics Construction Facility - larobotics
9. Nar Shaddaar - lanarshada
10. Jabba The Hut's Ship - lajabship
11. Imperial City - laimpcity
12. Imperial Fuel Station - lafuelstat
13. The Executor - laexecutor
14. The Arc Hammer - laarc

DESCENT 2

BITTERSWEET - warp efekt na ekranu
PIGFARMER - kada smanjite ekran, pojavljuje se "Johnova" glava
ALIFALAFEL - Dobivate sav inventar. Headlight, Afterburner, Ammo Rack i Energy Shield Converter
GOWINGNUT - Wingnut poludi!
GODZILLA - Dozvoljava da jednostavno ubijete robote tako da se zaletite u njih
SPANIARD - 1. Ubija sve robote
2. Ubija Boss robota ili guide-bota ako nema Bossa
3. Ubija Guide-bota
FREESPACE - Prelazi na nivo 1-24 (ne na tajne nivoe)
ALMIGHTY - Neranjivost

Novi parametar u komandnoj liniji:
- superhires - Dodaje 1024x769 i 1280x1024 rezolucije u screen resolution meniju.

DARK SUN 2

Startajte igru s DSUN -K911 tako da možete koristiti slijedeće cheatove:
t - povečava nivo cijele skupini
m - memorira sve čarolije
Alt-F2 - povečava statistiku skupinu
Alt-F4 - dobivate sve čarolije

DEEP SPACE 9

Da bi pristupili cheat meniju upišite slijedeću šifru : DAVIDL

DUKE NUKEM 3D

Upišite DN____, gdje na prazno mjesto upisujete:
cornholio - Uključuje i isključuje God mod
stuff - Dobivate sva (shareware) oružja i popunjava municiju
scotty## - Prelazite na ## nivo
items - Dobivate sve predmete i ključeve
cashman - Dobivate određenu količinu novaca
view - Uključuje pogled iza Dukea
rate - Prikazuje frame rate
skill# - Mijenja skill level
beta - Pirates Suck!
hyper - Stavlja vas na steroide
monsters - Nisam isprobao
cosmo - Prikazuje poruku
kroz - Uključuje i isključuje God mod

allen - Prikazuje poruku

FIFA 96

Na Options meniju pritisnite:
R,R,R,R,R,L,R - Super napad
L,L,L,L,L,R,L - Super obrana
X,A,B,Y,Y,B,A,X - Crazy Ball
B,A,B,B,B,B,B,B,B,B,B - Super Kick
Y,Y,Y,X,A,A,A,B - Nevidljivi zidovi (lopta ne može otići izvan terena)
B,A,R,B,Y,L - Curve Ball (pucajte i onda pritisnite lijevo ili desno)
A,A,A,A,A,Y,Y,Y,Y,Y - Super golman

HIGHWAY HUNTER

START.EXE BEER - neograničena energija
START.EXE FREE - neograničeno oružje
START.EXE SKIP - preskoči se uvod

JUNGLE BOOK

Ako želite preskočiti određeni level, pauzirajte igru, i zatim upišite: BAAB,BAAB,ABBA,ABBA

Šifra za debug mode:
Na prvom nivou, kada se nalazite u zraku iznad biljki,pauzirajte igru i pritisnite slijedeće tipke: BA(dolje), C(desno), AB, (lijevo)A, (desno,dolje), BA, (lijevo,lijevo), C(gore), (desno,lijevo).

LAMBORHGINI

Šifra za bonus novce:
JFKBBBBBBBBBBJFK - Počinjete igru s 6.000.000 $

METAL MARINES

Šifre:
01.
02. HBBT
03. PCRC
04. NWTN
05. LSMD
06. CLST
07. JPTR
08. NBLR
09. PRSC
10. PHTN
11. TRNS
12. RNSN
13. ZDCP
14. FKDV
15. YSHM
16. CLPD
17. LNVV
18. JFMR
19. JCRY
20. KNLB

MK 3

Pri startanju igre utipkajte slijedeće:
MK3 0666 - uključuje Smoke
MK3 1995 - nevidljivi (skoro) igrači
MK3 8000 - Turbo mod
MK3 9966 - Mirror mod
MK3 8888 - Uvećani igrači
MK3 1111 - Umanjeni igrači
MK3 1000000 - Shao i Monty su uključeni (samo u 2 players modu)

NHL 96

Da bi pretvorili bilo kojeg igrača u golmana, držite pritisnutu tipku C (kao da upučujete slapshot) i onda pritisnite start kako otpuštate tipku C.

NBA JAM

S - C+START
N - B+START
K - C+START (kada najavljivač kaže nešto pritisnite ponovo C+START). Ova šifra omogućava vam da ostanete on fire cijelu utakmicu.

-NBA JAM šifre koje sam uspio skupiti:
Air Dog-AIR + A i Start
Kabuki-QB (SPACE) + A i Start
Rivett-RJR + B i Start
Scruff-ROD + B i Start
Weasal-SAX + C i Start
Chow-Chow-CAR + C i Start
Di Vita-SAL + C i Start
P-Funk-DIS + C i Start
Bill Clinton-ARK + A i Start
Al Gore-NET + B i Start

Turmell-MJT + A i Start
Warren Moon-UW (Space) + A i Start

PRIMAL RAGE

U title/options meniju, utipkajte: Lijevo, Gore, Desno, Desno, Gore, Lijevo, Desno, Desno, Lijevo, Lijevo, Gore. Ovim ulazite u EXTRA OPTIONS MENU!!

ROAD RASH

Samo upišite 1559 PU03 u options/set passwords ekranu. Počet ćete igru s 200.000 $ i sa Wild Thing 2000 (motor koji ide 234/5 bez nitroa). Imat ćete također sve dodatke.

TERMINATOR FUTURSHOCK

Da bi koristili cheatove prvo pritisnite alt pa upišite:
version - version info
versionid - version info
hello - neisprobano
superuzi - dobivate superuzi!!!
firepower - dobivate sva oružja
nextmission - prelazite na slijedeću misiju
icantsee - dobivate IC viziju
whoami - prikazuje vaše stanje
counters - trenutna x,y pozicija
bandaid - popravlja vaše zdravlje

WARCRAFT 2

U toku igre upišite:
valdez - povečava količinu nafte
hatchet - povečava količinu drveta
make it so - ubrzava izgradnju vaših objekata
noglues - isključuje rune protection
showpath - otkriva cijelu mapu (+dark parts)
on screen - otkriva cijelu mapu (all parts lightened)
there can only be one - prebacuje vas na završnu animaciju
glittering prizes - dobivate zlato i drvo
it is a good day to die - neranjivost

FLASHBACK

Šifre:
-Easy:
1 BSCKT
2 JWLYX
3 RSVP
4 DXCPT
5 SLMN
6 ZTHRK
7 CRLQXZ
-Normal:
1 DLRGS
2 BGSFM
3 PRHG
4 WNPQVX
5 NMRYL
6 SNTHN
7 KLZHT
-Expert:
1 ZBVDS
2 JNGLQ
3 HNYTM
4 KVNF
5 DWNGH
6 STBRM
7 RDBQLR

START RANGERS

JAVA - uključuje cheatove
SHAZAM - on/off nevidljivost
CAMEO - uključuje/isključuje autopilota u Warp tunelu
VITAMINZ - municija i gorivo do maksimuma
ISEEU - vidite sve neprijatelje na mapi
ZOOMERZ - ubrzava vrijeme
SHIFT+F12 - prebacuje na low-resolution mod
VOIZIS - završava misiju

Kodovi za misije:

1. VOIZI1
2. VOIZI2
3. VOIZI3
4. VOIZI4
5. VOIZI5
6. VOIZI6
7. VOIZI7
8. VOIZI8
9. VOIZI9
10. VOIZI0
11. VOIZI!
12. VOIZI(- MONKEY
13. VOIZI#
14. VOIZI$
15. VOIZI%
16. VOIZI(- KVAČICA
17. VOIZI&

FATAL RACING

by Filip Sladetić

Svake godine 8 svjetskih najboljih proizvođača automobila održava veliko svjetsko natjecanje kako bi pokazali svjetskoj javnosti i svjetskim novinarima koji/čiji je automobil najbolji, najbrži, najizdržljiviji. Kompaniji koja pobijedi na natjecanju zagarantirana je ogromna zarada (koja se piše i sa više od 8 znamenki), ali samo za slijedeću godinu. Naravno, uz ovih osam megakompanija postoje i ostale, ali one su nebitne. Usporedivši ih sa ovim proizvođačkim divovima, one su male zakržljale tvorničice sa nesposobnim vođama. Svih osam kompanija se složilo da se održi natjecanje, kako bi se bez ikakvog negodovanja dokazalo koja je od kompanija na samom svjetskom vrhu i koja će biti najuspješnija (dakle nema nagrade za drugo mjesto). Na početku trke nisu bile zanimljive i javnost se nije previše obazirala na njih, no uskoro su se zanimanja za ta natjecanja iz godine u godinu toliko povećala, da je to jednostavno postao najunosniji "cirkuski" spektakl. Kompanije su uskoro shvatile da bi pobjeđivanje bilo jako, jako pozitivno i dobro za njihov image. Nadobudnim vozačima i tehničarima su se obećavale goleme svote novaca ako se ostvare bolje pozicije. Svaka bolja pozicija nosila je veću svotu novaca, tako da je sve to i sa te strane preraslo u ogroman spektakl. Svijet nikada nije vidio nešto slično i nešto što se tako može opisati još od dana Rimskih gladijatora (koji su se dokazivali u svojim kočijama pred carem). Ovdje se vozi u najmodernijim automobilima, 8 najboljih kompanija. Vožnja i taktika su poprimile sve naznake neke nove vrste epidemije koja je zahvatila svijet. Svaka od osam kompanije gradi po dvije staze u blizini svoje tvornice i konstruira ih tako da najbolje odgovaraju njihovoj vrsti automobila. Tako na stazama ima naglih zavoja, luđačkih skokova, hupsera i sličnim stvarima. Ovdje su takve staze da vam adrenalinskih povišenja neće nedostajati. Sve su staze građene tako da automobile u potpunosti iscrpe i da iz njihove mehanike izvuku čim više grešaka na vidjelo (kako bi se čim ranije većina automobila onesposobila), ne govoreći o opterećenju vozača koje tjera na ludilo. Natjecanje za osvajanje svjetskoga vrha (iznad drugih kompanija) je takvog natjecateljskog karaktera, da mnogi vozači koriste bilo kakve metode kako bi pobjedili. Jer, to je jedino što se računa - čak i ako je završnica fatalna!!

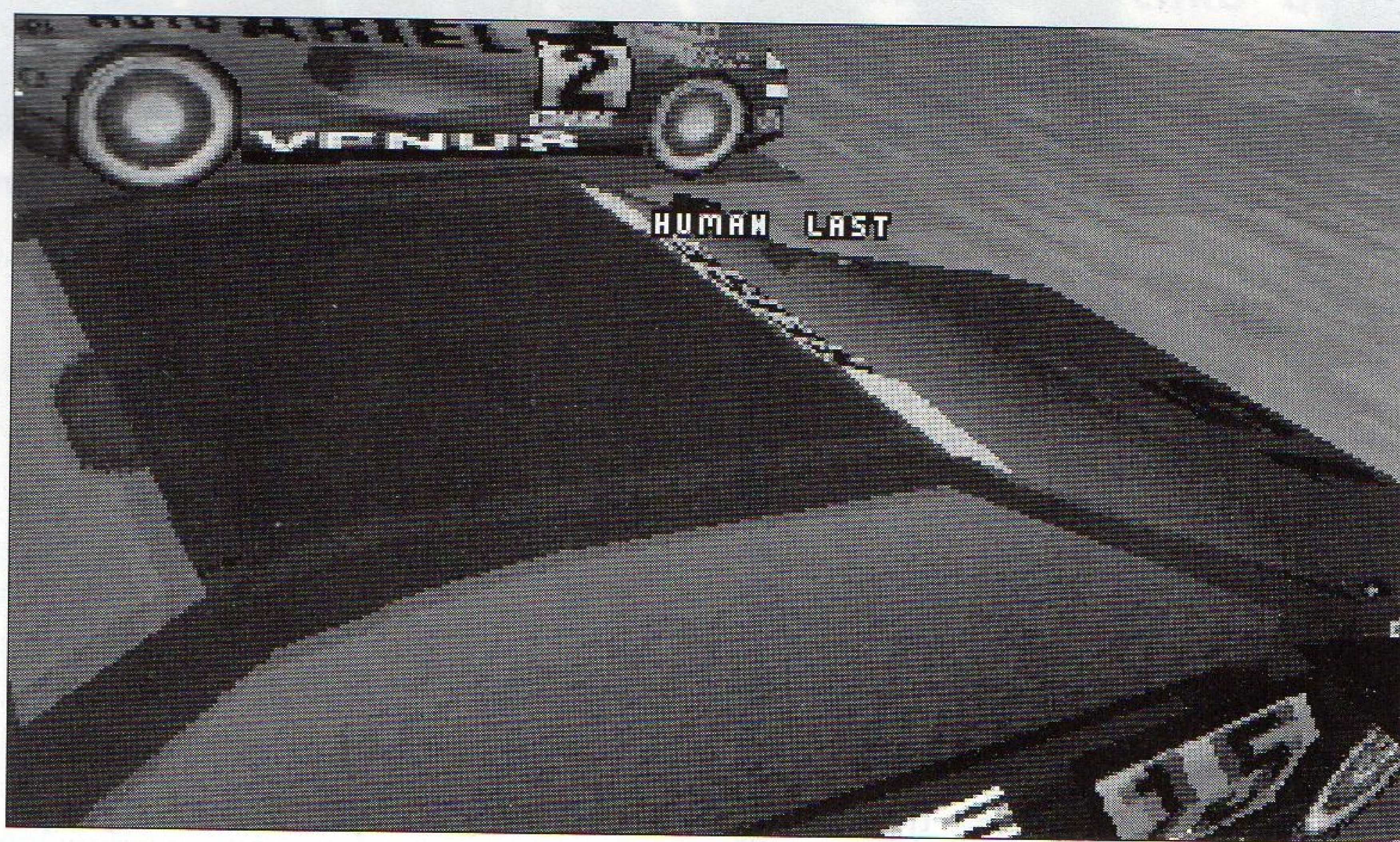


IGRAJ!!

Vi ste u sretnoj ulozi profesionalnoga vozača koji, čini se, ima glasovitu reputaciju za sobom i čije su mogućnosti i taktika poznate svugdje u svijetu. Nalazite se u jedinstvenoj poziciji, vi zapravo možete izabrati za koju ćete od osam kompanija voziti - pažljivo birajte, jer bi pogreška pri ovom odabiru mogla biti fatalna ...WoooW... kažete si kad vidite kako se vaš selektirani model automobila okreće na ekranu u punoj 3D grafici i pritom je još popračen komentarom muškog ili ženskog glasa, koji će vam reći sve bitnije karakteristike (pozitivne i negativne) svakog automobila koji se rotira. Naravno, ne treba niti spominjati da se nakon glasa komentatora ubacuje ultra dobra akciona muzika koja vas još više "ufurava" u igru. Već polagano počinjete osjećati kako u vama adrenalin ključa i znate da će vas sada polako obliti hladan znoj ...CUT! Ahh..da..osim toga moći ćete primjetiti da se sa desne strane svakog od odabranih automobila može naći PERCENTAGE GRAPH tj. grafički prikaz nedostataka i poboljšanja na automobilu. To se može lijepo uklopiti u glasove koje čujete (tek za preciznost ili lakši odabir). Čim je neki od grafova više popunjen ljubičastom bojom tj. zatvara (ili mu malo fali) krug, tim je taj automobil znači bolji i efikasniji...no pazite, ovdje postoji i taktička strana kojom ćete vrlo mnogo pobjeda izvojevati da uopće niste to niti primjetili.

STAZE!

U Fatal Racingu postoji 16 staza koje su tako dizajnirane, da od svojih automobila uzmu onaj maximum. Ne samo što ćete na stazama morati paziti na oštre zavoje, razne loopove, padine i uzvisine, već će tu oko vas biti još i ostali automobili (ako ste zaboravili), koji neće prezati ni pred čime kako bi vas ako naiđete blizu njih zgazili čim brže i čim



bolje. Znajte da na ovim stazama nema milosti...

AUTO ARIEL: Le Grande Royale
Lagana ravna staza. Njezini zavoji i zatupljeni bridovi daju mogućnost kombiniranja velikih brzina. Upravo ono što smo i mogli očekivati od Francuskog proizvođača).

DESILVA: Snake Pass
Talijani su konstruirali stazu koja nalikuje samoj zmiji svojim oblikom i kretanjem(!?). Tako je, pređite preko jedne od pokretnih rampi u krivo vrijeme i možete se slobodno oprostiti od pobjede na toj utrci.

PULSE: Big Dipper
Brzi refleksi i krut trbuh su najbolje kvalitete koje mora imati vozač kako bi savladao prepreke koje ga očekuju na ovoj stazi. Ovdje se skoro doslovno vozi po valovima, koji su vrlo, vrlo visoki i opasni. Oni koji nemaju navedeno neka se niti ne prijavljuju za ovu utrku!

GLOBAL: Death Drop
Mega skokovi, mega zavoji, mega okreti!! Globalova prva staza samo dokazuje da oni misle samo na posao. Ne zaboravljajte to.

MILLION PLUS: Tsunami Twister
Kratka, eksplozivna staza koja sadrži do sada nepoznati Twister Jump, kojeg su Japanci smislili kako bi iz svojih automobila izvukli sav maksimum za dokazivanje svijetu.

MISSION: The Bridge
Naći ćete se do grla u njoj već samim početkom vožnje po ovoj stazi. Razdvajanja, veliki nemilosrdni ventilatori, samo dokazuju kako je MISSION MOTORS-u samo jedno u mislima, misija fatalnosti.

ZIZIN: Siamese
Zizinovci i njihovi tehničari sastavili su predivnu stazu sa dva velika loopa. Gas do daske i držite oči i usta zatvorenima kako ne bi uletjela neka bubica.

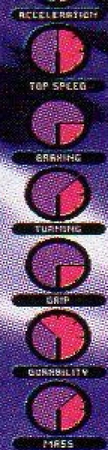
REISE WAGEN: Gateway
Neoprostivo je jedina prava riječ kojom se može opisati surovost ove staze i njezin karakter. Nijemci su stavili sve što samo možete zamisliti u ovu stazu čak, uključujući i ogromno okretište tipa odvijača.

Što se tiče ostalih osam staza, moram vas razočarati, jer neću dati njihov opis. Biti će vam zanimljivije ako to otkrijete sami.

ZANIMLJIVO!
Zanimljivost ove igre je upravo u tome što ju je moguće igrati sa čak 16 igrača preko mreže, što bi značilo da će se moći i igrati u dvoje preko modema, ali su očito proizvođači na to zaboravili, pa najavljuju u slijedećoj verziji mogućnost igranja preko modema i blah blah. Jasno nam je odmah da oni tako zarađuju novce, ali je igra predobra da im se to ne bi oprostilo. Što se tiče općenitog dojma, mogu reći da sam jako zadovoljan sa igrom i ona po mome zaslužuje sve pohvale.

Zaključak:
Istina je da ova igra ne donosi ništa previše novoga, ali je uvijek lijepo sjesti se i odigrati jednu ovakvu igricu, koja dolazi i na CD-u i na disketama. Može se igra dosta hvaliti, ali mislim da bi to bilo suvišno.
Ali, igra zna postati pomalo naporna, tako da vam par puta za vrijeme igranja dođe da namjestite težinu na girlie.



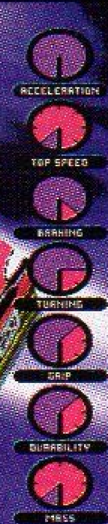
Fouette 270zx

AUTO ARIEL: FOUETTE 170ZX

Ovaj automobil ima dobre sveukupne statistike i može se reći da je vrlo dobar izbor za bilo koju stazu.

Max. brzina : 260
Ubrzanje 0-60 : 2.75 sec.

car

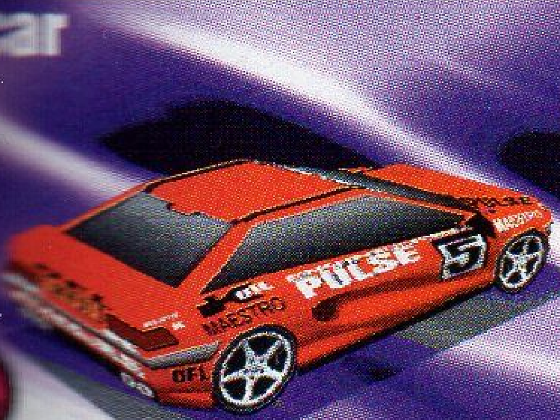
511 GTi

DESILVA: DeSilva 511GTi

Vrlo lagan automobil (mala masa) koji ima najbolju akceleraciju, ali zbog nedostatka mase ima najslabiju max. brzinu. Njegov odabir bila bi samo taktička procjena vozača.

Max. brzina : 254
Ubrzanje 0-60 : 1.72 sec.

car




Errant V8 GT

PULSE ENGINEERING: ERRANT V8 GT

Vrlo brz automobil koji čini se voli nagle i oštre zavoje (ima vrlo dobre kočnice) i uz to prosječne statistike. Pogodan automobil za staze na kojima prednjače veliki zavoji.

Max. brzina : 264
Ubrzanje 0-60 : 3.11 sec.

car



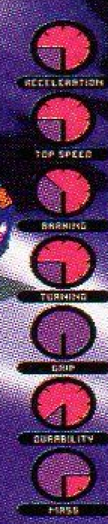

Celerity MKII

GLOBAL: CELERITY MkII

Vrlo, vrlo brz automobil i vjerojatno jedan od najizdržljivijih automobila na natjecanju, no njegova jedina mana je to što ima prilično slabu akceleraciju.

Max. brzina : 268
Ubrzanje 0-60 : 3.17

car

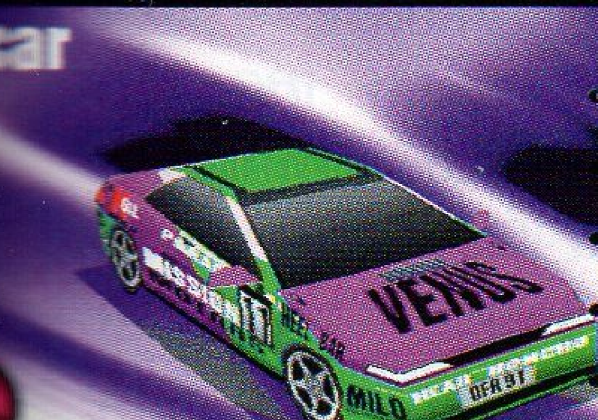
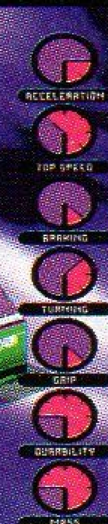
Ninjato

MILLION PLUS: NINJATO

Ovih godina Japanci rade na nekoj novoj tehnici kojom održavaju automobil na stazi i paze da ne "sklize" u zavojima što može biti vrlo mudar odabir, iako nema neku veliku brzinu niti akceleraciju naspram drugih automobila.

Max. brzina : 256
Ubrzanje 0-60 : 3.36 sec.

car

Spectre Turbo SE

MISSION MOTORS: CHIMERA TURBO SE

Iako ovaj automobil nema neku odličnu brzinu, on zasigurno ima poprilično dobru akceleraciju, jako dobre kočnice i odlično leži na cesti i u zavojima.

Max. brzina : 256
Ubrzanje 0-60 : 2.14 sec.

car




KLR 330

ZIZIN: KLR 330

Profesionalni automobil koji će, vjerojatno, početniku zadavati podosta teškoća. Kada se savlada vožnja ovog automobila, tada ćete otkriti da ima dobru akceleraciju i prilično dobru brzinu.

Max. brzina : 262
Ubrzanje 0-60 : 2.53 sec.

car




Merkur GT

REISE WAGEN : MERKUR GT

Vrlo brz automobil, dapače najbrži i isto tako najteži, tako da ga je malo teže svladavati u jačim zavojima. Jako je izdržljiv, tako da ovaj izbor nikako ne može biti greška malo iskusnijim vozačima.

Max. brzina : 277
Ubrzanje 0-60 : 4.58 sec.

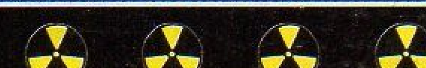
FATAL RACING

VIRGIN

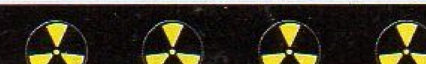
PLATFORMA: PC/CD
OS: DOS

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 486 DX/33, 8 Mb RAM

DOJAM 

IGRIVOST 

ZVUK 

GRAFIKA 

KONAČNA PRESUDA 78



NBA 96

by Alen Šimec

Ovoj softverskoj kući ne treba puno govoriti, dovoljno je reći Electronic Arts. Svi koji obožavaju sportske igre na kompjutorima i koji vole svoje sate potrošiti igrajući neku sportsku simulaciju, došli su na svoje - NBA 96. Kao što znamo EA su prošle godine izbacili svoju popularnu košarku NBA 95, koja je bila jedna od mnogih uspjelih sportskih simulacija od strane Electronic Artsa. NBA 95 dobio je svoju poboljšanu verziju u ožujku ove godine kad je došla na naše tržište. EA u posljednje vrijeme bez velike konkurencije napreduje u sportskim simulacijama i teško da će ih netko moći ubrzo dostići. NBA 96 jedna od najbolje, najljepše i najpreciznije napravljenih košarica danas. EA se pobrinuo kako ne bi izostavio niti jedan detalj u svom novom remekdjelu. Ova košarka koju je izdala kuća EA, ispunila je želje svim ljubiteljima dobre košarke i svim fanovima NBA košarke.

Kada instalirate igru, na početku će vas pitati za zvučnu karticu. Zvuk i muzika (koja vas prati tijekom uvoda u igru i tijekom odabiranja opcija za igranje) su jako dobro napravljeni. Kako napredujete u instaliranju, bit će vam ponuđene opcije za podešavanje kvalitete filma, odnosno uvoda koji je digitaliziran (odlično snimljene akcije O Neilla i drugih igrača sa klasičnim O Neill slam-om). Nakon tih opcija ponuđeno vam je instaliranje : žfull version' - zauzima 17 Mb, "minimal version" - zauzima 2 Mb ili custom - kopiraju se samo grupe fajlova, koje vi ručno odredite prema svojim mogućnostima i želji na vašem tvrdom disku.

Kada ste instalirali igru i lijepo sjeli u svoj udoban naslonjač (sa vrećicom kokica) i pripremili se za guštanje nad protivnikom i uživanje u dobroj igri, onda ste i sigurno odlučili uništiti svog protivnika (tko kaže da je važno sudjelovat, važno je pobijediti). I dok polako ulazite u igru očarani uvodom, lijepim akcijama i NBA zakucavanjima, dolazi glavni izbornik (zašto uvod ne traje duže, još mi je ostalo kokica). U glavnom izborniku možete birati

MODE:

-*exhibition*: ovdje možete igrati s bilo kojim timom po vašem odabiru

-*season*: jedna sezona s odabranim timom

-*playoff*: igrate na nekoliko dobivenih utakmica s timom koji ste izabrali

-load season i load playoff: učitavate snimljenu poziciju vaše igre

STYLE:

-custom: možete sami odrediti način igranja

-*arcade*: igrači su kroz čitavu utakmicu odmorni i nije ih potrebno zamijenjivati

-*simulation*: igrate utakmicu sa svim pravilima NBA košarke

LEVEL:

-*rookie*

-*starter*

-*all-star*: težina igranja ovisi o vama i vašem izboru

QUARTER:

-možete birati dužinu četvrtine od 3, 5, 8 i 12 minuta.

Na donjem dijelu ekrana postoje još 4 opcije koje vam omogućuju promjenu pravila, raznih opcija koje vam omogućuju što težu ili lakšu igru po vašem izboru (ovo ne vrijedi za simulation igru). Tu se još nalazi opcija players i teams sa svim (pravim) igračima i timovima NBA (i njihovim statistikama), tako da vam ova igra neće samo poslužiti kao dugotrajna zabava tijekom proljetnih praznika, već i kao enciklo-







pedija NBA igrača s njihovim podacima i slikama. Igru odjednom mogu igrati najviše četiri igrača (dva pomoću joysticka, jedan pomoću miša i jedan pomoću tipkovnice). Kad ste sve to prošli pojavljuje vam se vaša i protivnička momčad na ekranu i njihova petorka (naravno njihove slike i statistike). Kad ste sve ovo konačno prošli (hvala Bogu), konačno ono najbolje koje smo tako dugo s nestrpljenjem očekivali - igra. Ulaskom u dvoranu kamere će vam pokazati publiku koja se skupila u velikom broju da podrži vašu igru. Dvorana je fenomenalno napravljena, s mogućnost gledanja iz svih mogućih kuteva. Imate mogućnost mijenjanja kamera vašeg kuta gledanja, iz zraka pa sve do prvih redova (crvenog sektora). Početak utakmice, sudac podbacuje loptu i vi skačete u zrak kako bi izborili prvi napad. Vaš igrač koji posjeduje loptu označen je sa punim krugom, a ako nema loptu taj krug ostaje prazan. Kada primite loptu namjere su vam napuniti koš vašeg protivnika i to u što ljepšem stilu (NBA action style). Ako igrate sa Orlando Magic timom, onda imate na raspolaganju visokog Shaquilla O Neilla, koji je poznat po svojim zakucavanjima. Kod izvođenja lopte, loptu vodi vaš playmaker koji i organizira cijeli napad. Prelaskom preko centra igrališta možete pokušati napraviti što bolju akciju dodavanjem ispod koša gdje se nalazi vaš centar (ukoliko lopta ne bude presječena od protivnika) i on će završiti svoju akciju omiljenim nam zakucavanjem. Ako pak igrate na igrače izvana, onda se probajte probiti do koša zavarajući protivnika i zakucati, ukoliko vam protivnik u posljednjem trenu ne stisne jednu bananu, što se zna dogoditi u slučaju kada pod košem ima dosta protivničkih igrača. U tom slučaju ostaje vam jedino oslobodit se protivnika i šutirati tricu. Ako uspijete napraviti blokadu nad protivnikom ispod vašeg koša, onda će vaš igrač trčeći sve do protivničkog koša ili zakucati loptu u koš pritom napraveći par egzibicija u nama već poznatom stilu (nisam mislio na Cibonu) ili će položiti loptu u koš. Lijepo napravljene scene atraktivnih zakucavanja NBA igrača oduševit će i one koji baš i nisu ludi za košarkama na kompjuteru. Upravljanje igračem je isto kao i u prvom djelu, a možete si i namjestiti tipke po želji. Ako ste ljubitelj dobrih akcija i zakucavanja koje vam omogućuje ova košarka, možete sve to još jednom pogledati na usporenim snimkama pritiskom na ESC. Kada ste se izguštali pod protivničkim košem i napravili par lijepih akcija doći će vrijeme za predah, gdje vam na kraju druge četvrtine kompjuter postavi neko pitanje i da vam odgovor tek na kraju treće četvrtine (npr. koji je igrač zabio najviše koševa 1973 godine). Sve je tako uzorno napravljeno, da vaši igrači na terenu nemaju kao sjenu neku crnu mrlju koja ih prati tijekom utakmice, već se lijepo od ispoliranog parketa reflektira sjena igrača. Igrači su lijepo napravljeni u visokoj rezoluciji, ali ima jedna zamjerka. Igra se glatko igra tek na Pentiumu sa 16Mb RAM-a i SVGA karticom. Ja nisam bio te sreće pa sam ubrzo nakon nekoliko sati igranja odlučio izaći iz ove jako lijepo napravljene košarke sa suzama na očima (jer nisam bio u mogućnosti nabaviti od NASA-e kompjuter). I što reći na kraju svim ljubiteljima ovakvih tipova igara, nego samo opljačkajte obližnju banku i kupite neku bolju mrcinu od komjutera kako bi mogli uživati u satima i satima igranja ove košarice, koja je preplavila tržište svojom realnošću i ljepotom igranja.

I love this game

NBA 96

ELECTRONIC ARTS

PLATFORMA: PC/CD	OS: DOS
MINIMALNA KONFIGURACIJA: 486 DX2/66, 8 Mb RAM	
DOJAM	☢☢☢☢
IGRIVOST	☢☢☢☢
ZVUK	☢☢☢☢
GRAFIKA	☢☢☢☢◐
KONAČNA PRESUDA	83

STRIFE

by Krešimir Ćuk

Softverska kuća Rogue entertaimant izbacila je na tržište svoju novu 3D akcijsku role playing igru pod imenom STRIFE (u prijevodu borba). Priča ide ovako: Zemlju pogađa kometa iz svemira, te donosi novi virus od kojeg umire većina čovječanstva. Jedni od preživjelih postali su fanatici u vjeri za nekim novim Bogom i osnovali klan kojeg su nazvali Order. Članovi ordera bili su okrutni i odvodili su ljude u roblje, ubijali žene i jednostavno uništavali život preostalom dijelu čovječanstva. Ljudi su počeli skupljati oružje i obučavati se za borbu. Tu u priču dolazite vi, kao jedan od prekaljenih boraca za slobodu. Po svemu navedenom svi će pomisliti: "Još jedan u nizu doom klonova." No, iako ima velike sličnosti sa Doomom, ima jednu vrlo veliku razliku. Najveća sličnost je u samoj grafici, jer Strife koristi isti grafički engine kao i Doom, samo s malo lošijim rezultatima (kad se približite ljudima dosta su kockasti). Ustvari, grafika uopće nije nešto po čemu bi se pamtila ova igra. Glavni adut ove igre (ujedno i razlika od dooma) je sama interaktivnost i nelinearnost. Sjetite se što ste radili u Doomu - pucali ste, ubijali aliene, pa opet pucali... STRIFE je ovdje otišao korak dalje od klasične pucačine i ubijanja, te uveo novi avanturistički element, a to je razgovor. Komuniciranje s ljudima (i dobrima i lošima) uređeno je na principu klasičnih avantura (za određeno pitanje ponuđeno vam je nekoliko odgovora). Daljnji tijek radnje ovisit će o vama i vašoj odluci (odgovoru). Tako npr. kod Harrisa (čovjek koji vam je dao prvi zadatak) možete odabrati:

1) dati mu offering chalice i otići do guvernera (smrt)
2)zadržati ga i ubiti harrisa (točan odgovor)
3)otići i promisliti

Dakle, započinjete u zatvoru iz kojeg trebate pobjeći. Odmah blizu zatvora naći ćete Harrisa koji će vam otvoriti ulaz u grad. U njemu ćete naći sve što vam treba (od oružja i oklopa do health packova pa čak i informacija), sve naravno za određenu svoticu. Vrlo korisna opcija je pozivanje ekrana na kojem su ciljevi misije, tj. cilj u tom određenom trenutku (što vam uvelike olakšava igru). Za stvari je napravljen inventar koji se nalazi na dnu ekrana i pritiskom na enter koristite željenu stvar (tako health packove ne upotrebljavate prelaskom preko njih kao u doomu već si možete stvoriti zalihu i koristiti ih kad je to najpotrebnije). Od "pomagala" pri radu tu su vam na raspolaganju: punch dagger, crosbow, pulse rifle, missile launcher, granade launcher, flamethrower, blaster i sigil. Pazite kako rukujete flamethrowerom jer osim što možete paliti druge, možete zapaliti i sebe, a onda vam nema pomoći. Karta je ona klasična doomovska sa opcijama (zoomiranje, follow mod i mark place). Muzika je solidna, isto kao i zvukovi (zvukovi nekad znaju biti tako iritirajući kao npr. alarm). Save opcija je dosta loše napravljena, jer ne možete snimiti jednu igru na više slotova već samo na jedan tako da pazite kad ćete snimati, jer svaki novi save prebriše onaj stari. Na kraju kad zbrojimo sve dobre i loše strane mogu reći samo jedno:

Za one koji imaju barem malo avanturističkog duha u sebi, a željni su akcije ovo je donekle prava igra za njih.





STRIFE

VECTOR

PLATFORMA: PC/CD	OS: DOS
MINIMALNA KONFIGURACIJA: 486 DX/33, 8 Mb RAM	

DOJAM	☢ ☢ ☢
IGRIVOST	☢ ☢ ☢
ZVUK	☢ ☢ ☢
GRAFIKA	☢ ☢ ☢

KONAČNA PRESUDA 58

DUKE NUKEM 3D

by Siniša Obrč

Svakih nekoliko mjeseci pojavi se neka nova pucačina...
Sjetimo se mnogobrojnih akcionih klasika takvog tipa, počevši od legendarnog Wolfenstain 3D, pa Doom, Dark Forces, Rise of Triad, Descent, Hexen.. Došlo je vrijeme da se pojavi igra koja će privremeno zauzeti tron akcionih igara, a upravo to je DUKE NUKEM 3D. Ta igra se nije iznenada pojavila već je evolvirala iz igara Duke i Duke 2, koje nisu postigle zamjećen uspjeh. DN3D osmislio je 3D Realms poznat svima po izvrsnoj igri Terminal Velocity. Zašto se ova igra razlikuje od ostalih i da li je ispunila sva vaša očekivanja uskoro ćete saznati.

Vrijeme je bliska budućnost, a vi ste Duke, jedini čovjek u Los Angelesu koji može spasiti grad od hordi vanzemaljca-otimača žena. Sve u svemu, zanimljiv i humorističan uvod.

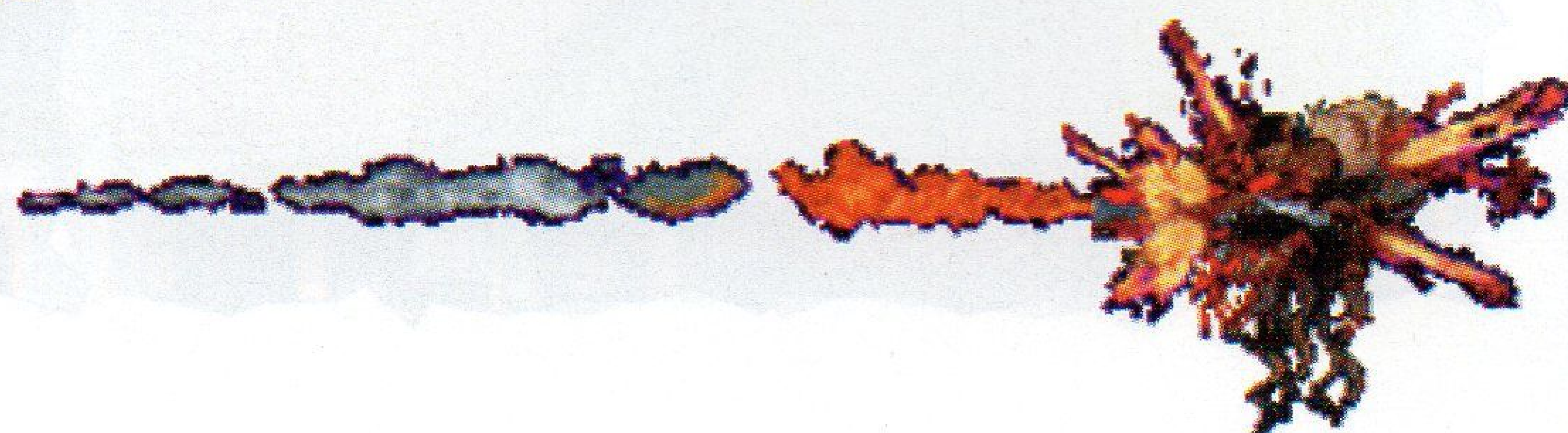
Nakon bijega Duke-a iz zatvora, nalazite se na krovu neke zgrade sa pištoljem u ruci (koji je vaše jedino oružje). Odmah se primjećuje realistični krajolik, puno različitih zvukova i neizbježan Dukov govor.
Spuštate te se kroz ventilaciju na cestu ispred kina. Dodir sa cestom je bio bolan (to ćete zaključiti po Dukovom uzdahu i smanjenju vaše energije). Nema veze, vaš novi junak je "hard to kill". Prvi neprijatelj je pred vama. Leteći vanzemaljac zvan Assault Trooper, puca na vas, ali dosta neprecizno. Pucajte I vi na njega i brzo ćete ga uništiti. Osim njega u igri neprijatelji su vam: Assault Captain, kojeg ćete prepoznati po crvenoj jakni i po tome što se stalno služi teleporterom, koji mu mjenja položaj. Kad ga ubijete dobivate ponekad njegov pištolj i municiju. Pig Cop je policajac koji liči na svinju i ima na sebi pancirku. Zaključujete da ga je teže ubiti, a osim toga glavno oružje mu je sačmarica. Kad ga ubijete možete dobiti njegovu pancirku i sačmaricu. Što može biti gore od Pig Cop-a? Pig Cop koji vozi anti-gravitacijsko vozilo. Kad uništite to vozilo ostaje vam i Pig Cop kojeg trebate dokrajčiti. I na kraju, Octabrain koji vas ošamućuje mentalnom energijom i potom raskomada zubima.
U registriranoj verziji će biti još više vanzemaljaca. Informacije radi, glavni "alien" kojeg ćete trebati uništiti, odaziva se na ime Rough. "Piece of cake" rekao bi Duke.





DN3D dolazi sa puno oružja i zanimljivih dodataka koji vam mogu pomoći. Npr. vašeg protivnika možete na smrt ispreblijati nogom, upucati ga pištoljem, raznijeti sa sačmaricom ili ga presjeći mitraljezom. Ako niste zadovoljni ovim, možete ga "počistiti" bacačem raketa ili spržiti bacačem plamena. Za one koji više



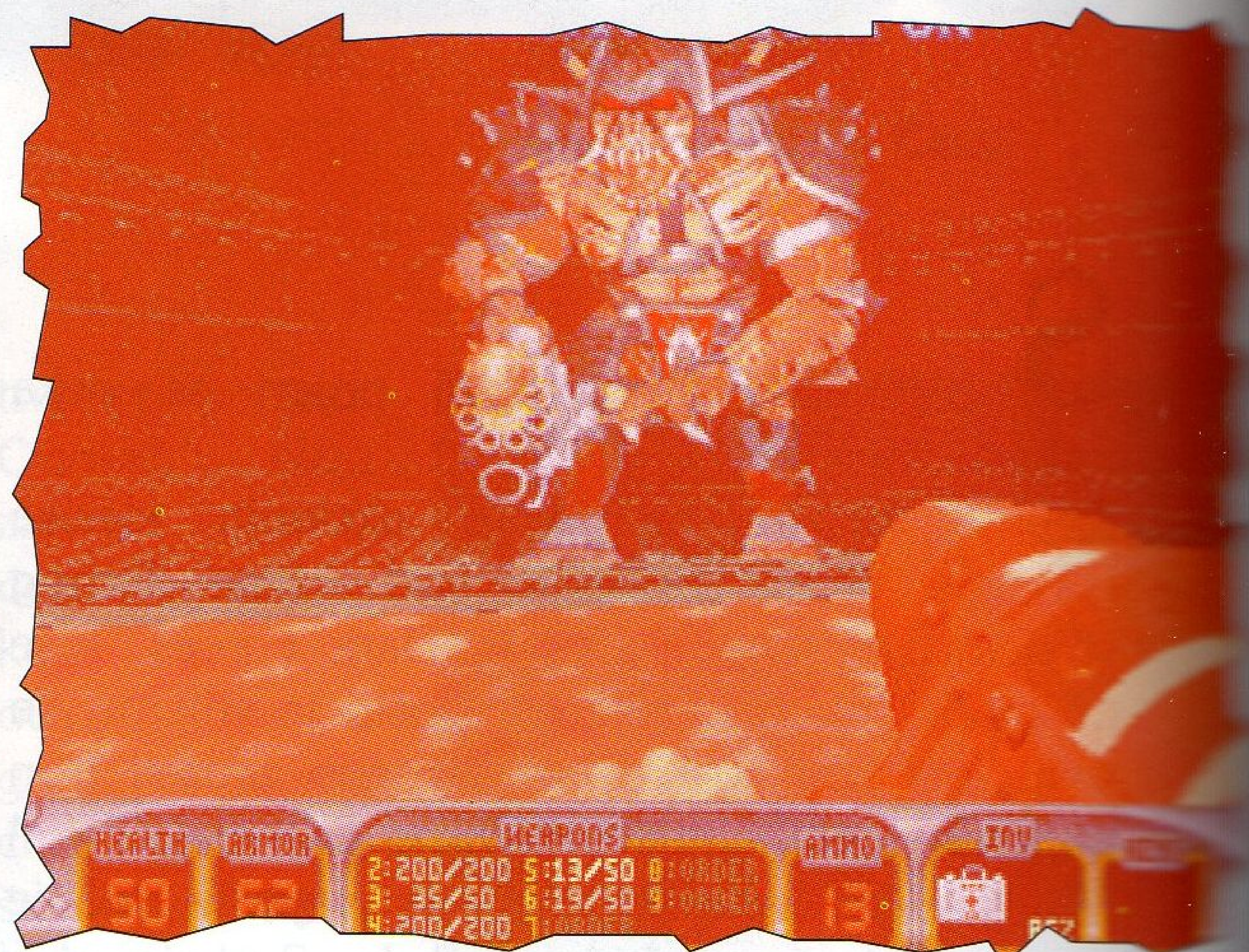






cijene taktiku, mogu ristiti pipe-bombe ili lasere koji se mogu postaviti na zidove. Bombe možete razbacati po nivou kako želite i detonirati u pravom trenutku. Što se događa oko vas i kad je pravo vrijeme za detoniranje bombi pogledajte na TV monitoru. Možete koristiti ove monitore za gledanje pet, šest mjesta. Kamere se miču slijeva na desno, tako da otkrivaju što više levela. Sa laserima postavljenima na zidove hodnika možete i vašim svemircima postaviti smrtonosnu zamku. Jedno je novo oružje baš jako zabavno koristiti, a to je Shrink Ray. Ako pogodite protivnika, on se smanjuje na veličinu Barbie lutkice i tada ga možete zgaziti. Postoji i mana toga, gdje god idete ostavljate crveni otisak stopala. Vrlo korisna stvar za zbunjivanje protivnika je HoloDuke. Pomoću njega stvarate kopiju sebe zbunjujući tako protivnike. Sličan hologram je bilo upotrebljen u filmu Arnolda Schwarzeneggera "Totalni opoziv". Great!

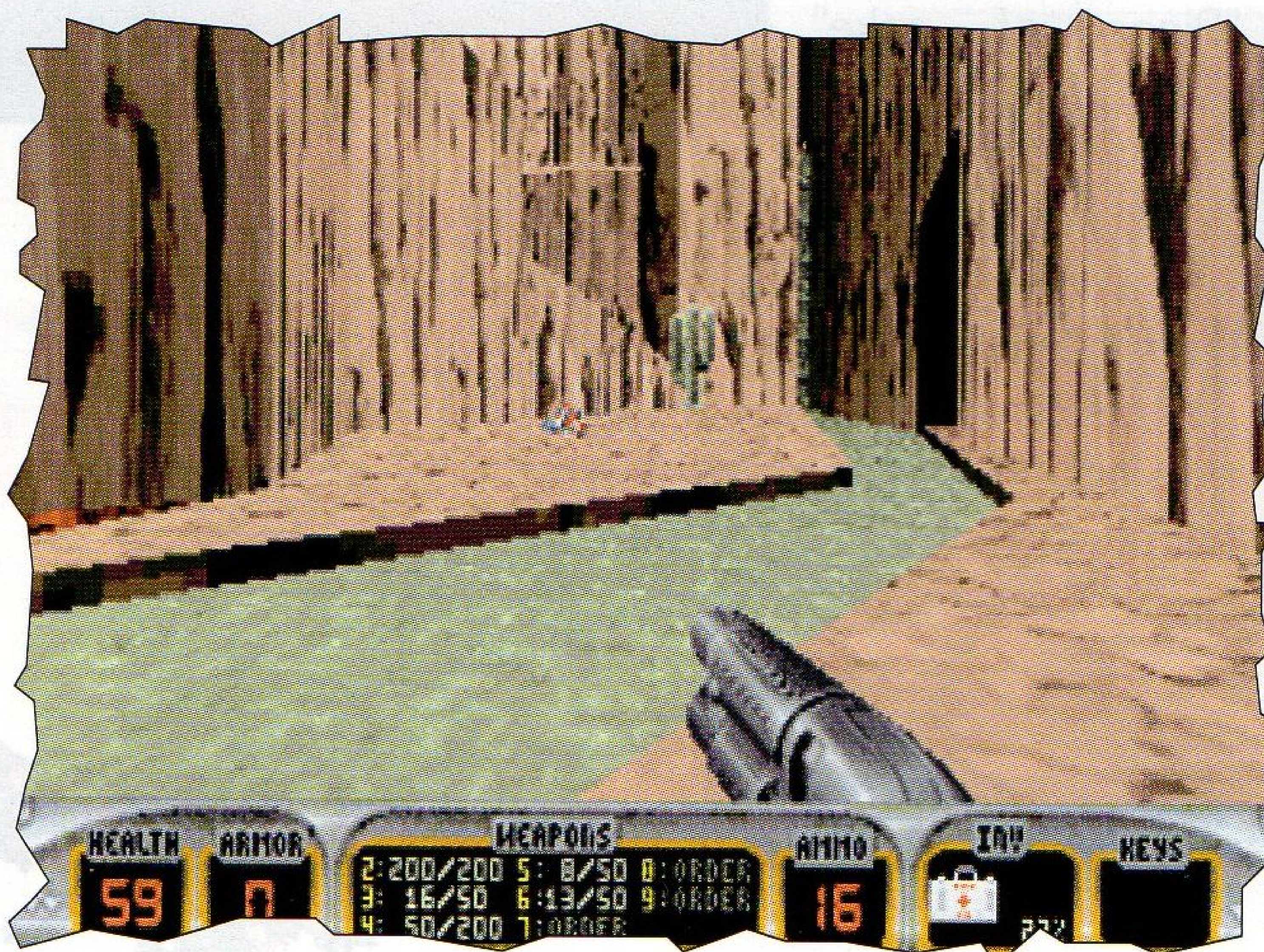
Osim oružja u igri možete pokupiti specijalne čizme, koje vam dopuštaju hodanje po radioaktivnoj podlozi, steroide koji vam omogućuju da neko vrijeme jako brzo trčite i ostale stvarčice poput medkit-a koji vam obnavljaju energiju...



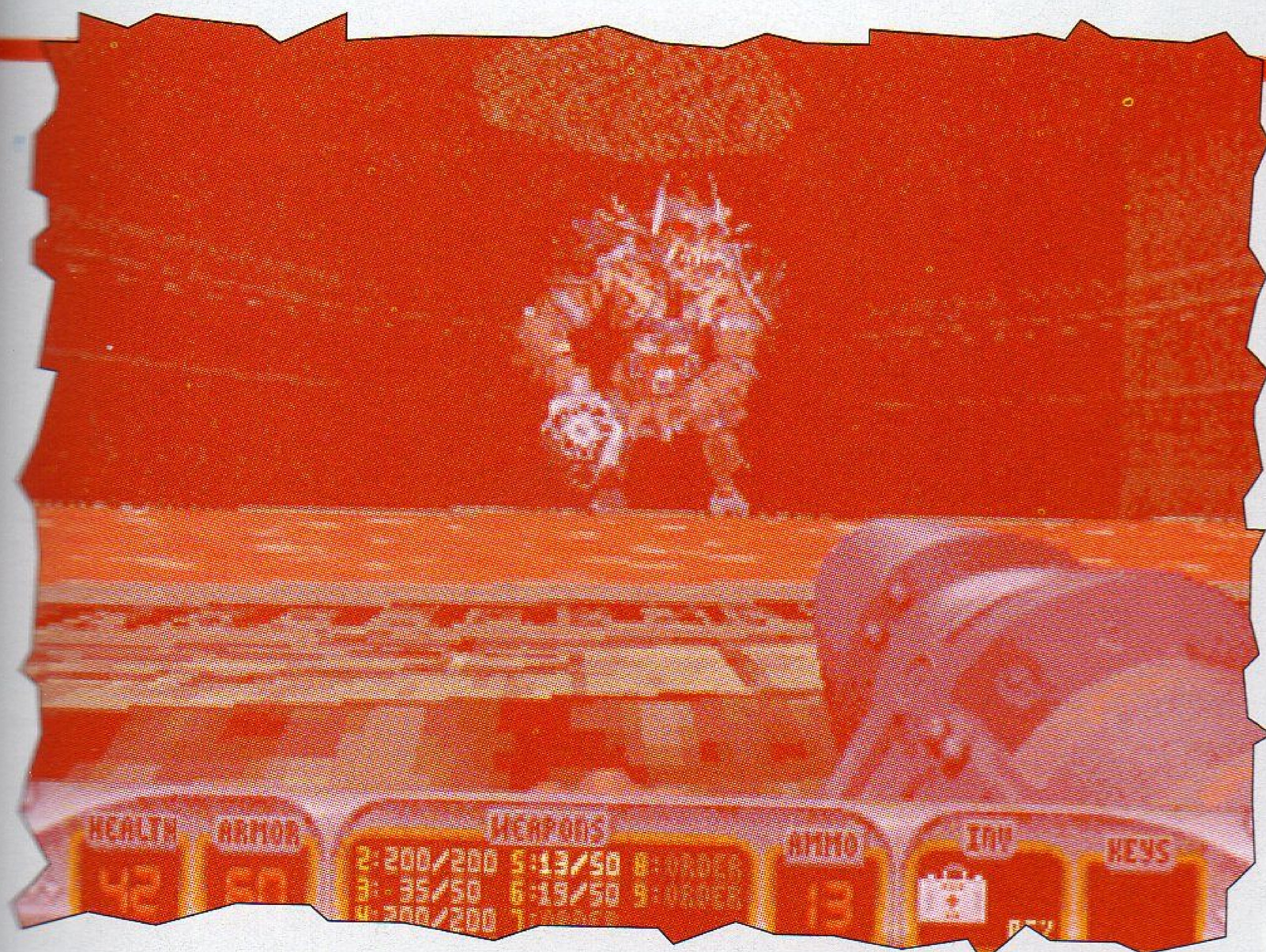
Izvrstan 3D "Bild engine" uvelike doprinosi realizmu igre. "Bild engine" je programirao Ken Silverman pružajući dizajnerima mogućnosti rađenja složenih i detaljnih nivoa. Tako naprimjer, možete u kinu gledati film, posjetiti knjižnicu, noćni klub u kojem svira rave muzika.

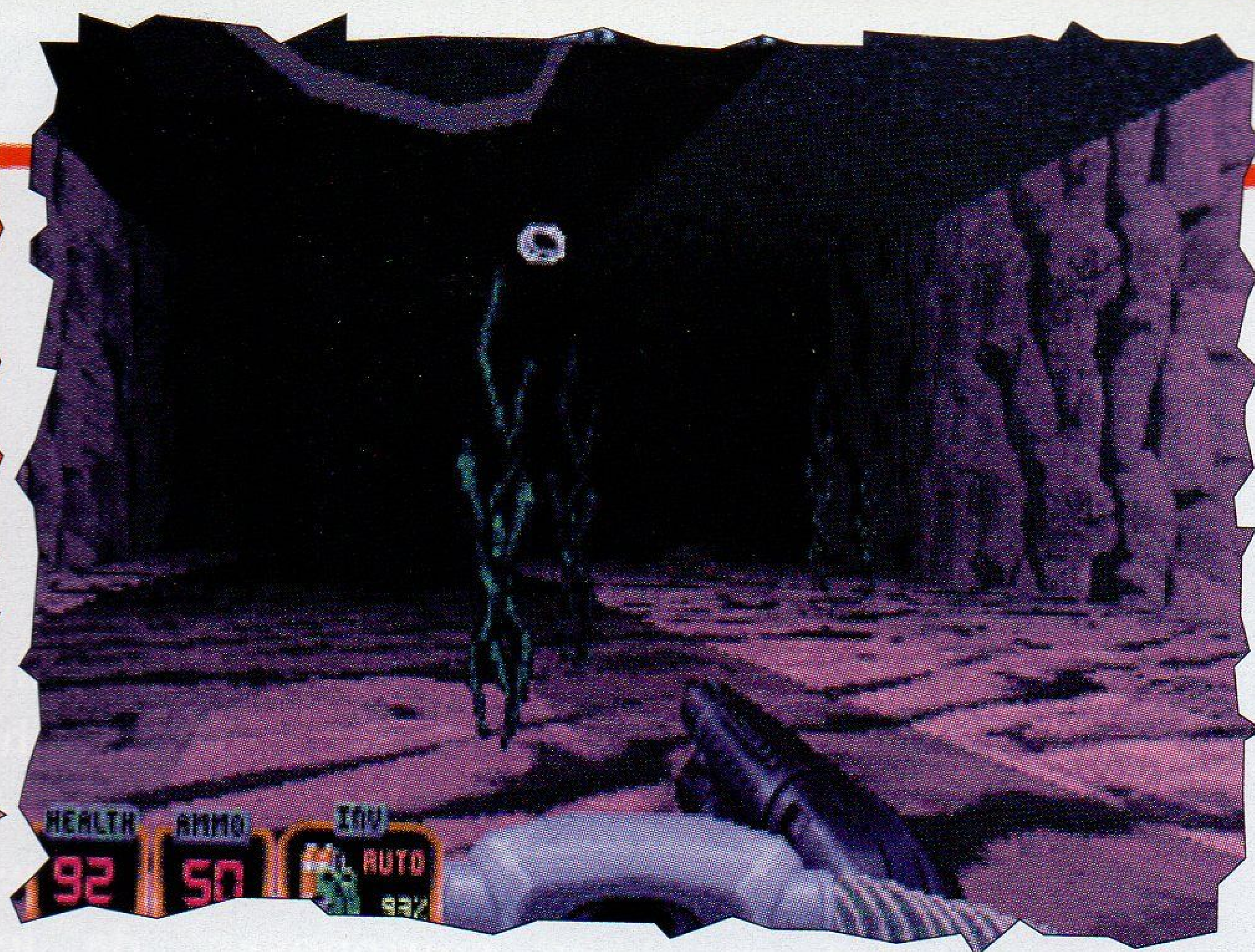
Silverman je omogućio i neke dodatke. Tako Duke može koristiti "aqua gear", te plivati pod vodom ili letjeti uz pomoć svojeg "Jet pack-a" pružajući igraču zanimljiviju igru. Možete rušiti zidove, napraviti rupu na podu i kroz nju upasti na nivo ispod, a kad pogledate gore vidjet ćete čudovišta koja se kreću na nivou iznad vas. Većinu predmeta koji su oko vas možete uništiti. Tako možete razbijati stakla, praviti rupe na kino platnu, uništavati wc školjke (kad to radite možete naići na vanzemaljca koji vrši nuždu). Mislim da je to jedina igra gdje čudovišta koriste wc.

"3D engine" je program koji omogućava kretanje Duka u svim smjerovima









(skakanje, saginjanje, pucanje, upravlja rasvjetom, sjenama, letećim objektima). U Doom-u prevladava uglavnom pomicanje vrata gore, dolje. Dok se DN3D vrata osim toga otvaraju kao u Hexenu prema van. Zanimljiv je efekt potresa u L.A. koji je možda uplašio neke koji su prvi puta igrali ovu igru. Mogu reći još da se sa ovim 3D-om može samo ravnati Id-ov Quake.

Grafika u igri se može mijenjati, što ovisi o tipu procesora na vašem računalu. Za one koji imaju DX2/66 igra će se glatko odvijati na rezoluciji 320x200. Ako imate DX4/100 možete igati na 320x400, dok će sretni vlasnici P133 sa nešto više RAM-a igru moći bez problema potjerati u 800x600 rezoluciji.



Zvuk je fenomenalan, potpuno dočaran stereo efektima. Čujete sve, uzdahe čudovišta, digitalizirani govor Duka, rušenje zgrada, razbijanje raznih predmeta, zvukove oružja. Svi ti zvukovi dočaravaju atmosferu u kojoj se nalazite.

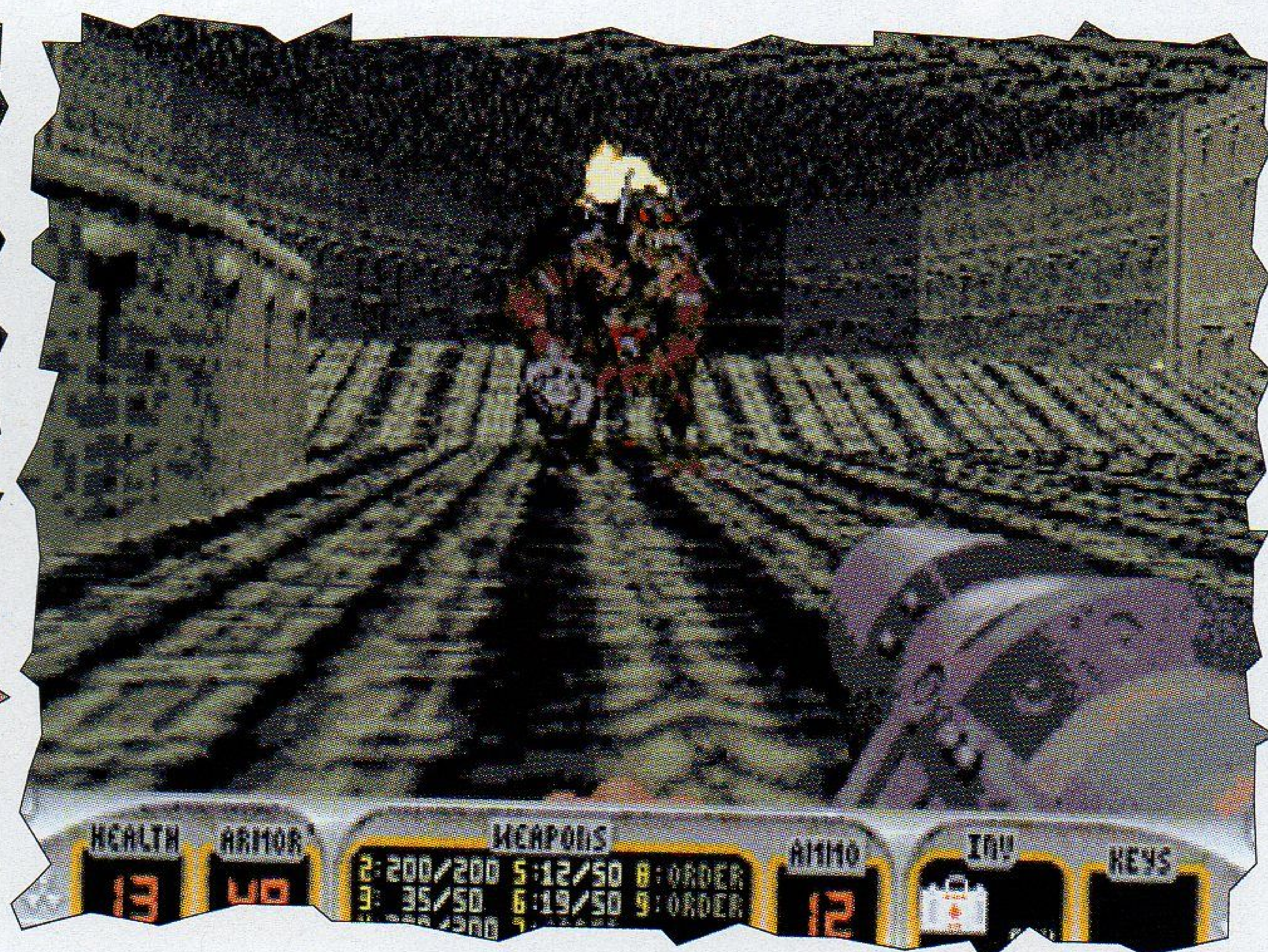
Trenutno dostupna igra je napravljena isključivo za MS-DOS i ne radi pod drugim operativnim sustavima. Minimalna konfiguracija koju trebate posjedovati je 486DX2/66 sa 8 MB (standardno).

Omugućena je igra za osam igrača u mreži ili 2 preko modema.

Korisnici registrirane verzije moći će uživati u 28 nivoa, a radnja se neće odvijati samo u L.A.-u (L.A. MELTDOWN) već i u svemirskoj stanici (LUNAR APOCALYPSE) i (SHRAPNEL CITY) bazi na Mjesecu. Ako su vam dosadili svi nivoi u DN3D, sa igrom ćete dobiti i game editor, sa kojim ćete moći sami kreirati svoje levele. Možete za razliku od Doom-ovog WAD map editora editirati osim grafike i zvukove, broj i vrstu čudovišta ...Prema mojim saznanjima editor će biti vrlo jednostavan za korištenje, što će vam omogućiti da vrlo jednostavno kreirate sami svoj level. Adault Content vam kao roditelju, omogućava da izbacite nešto loše iz igre (da bi vaša djeca mogla uživati u osakačenoj igri).

Izuzetno kreativno napravljena igra. Odlikuje se velikim realizmom. Igra je brza, zabavna i bolja od mnogih igara takvog tipa. U odnosu na Doom ova igara je bolja u grafici, a u odnosu na Hexen, u raznovrsnijoj primjeni različitih oružja i pomagala. U pogledu "game engina" ova igra je najbolje do sada viđeno.

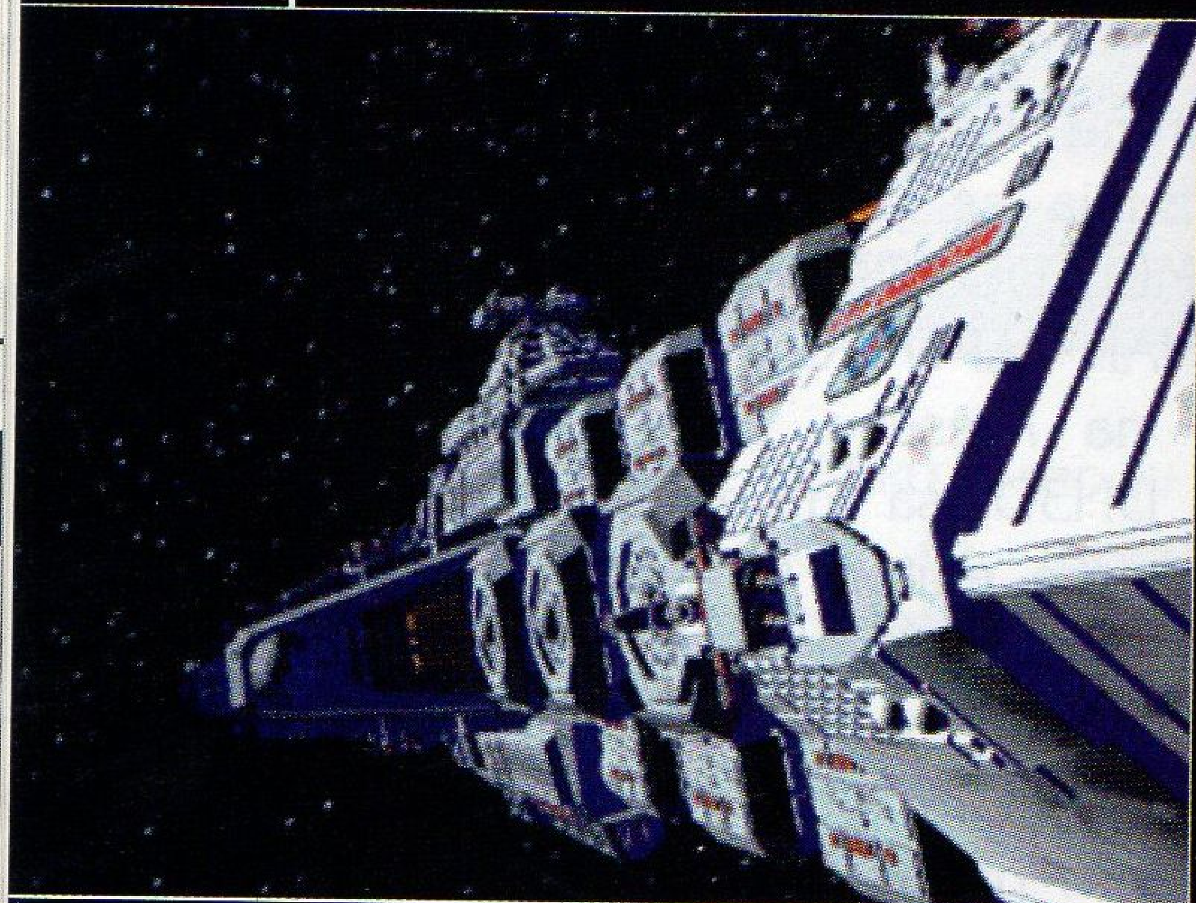


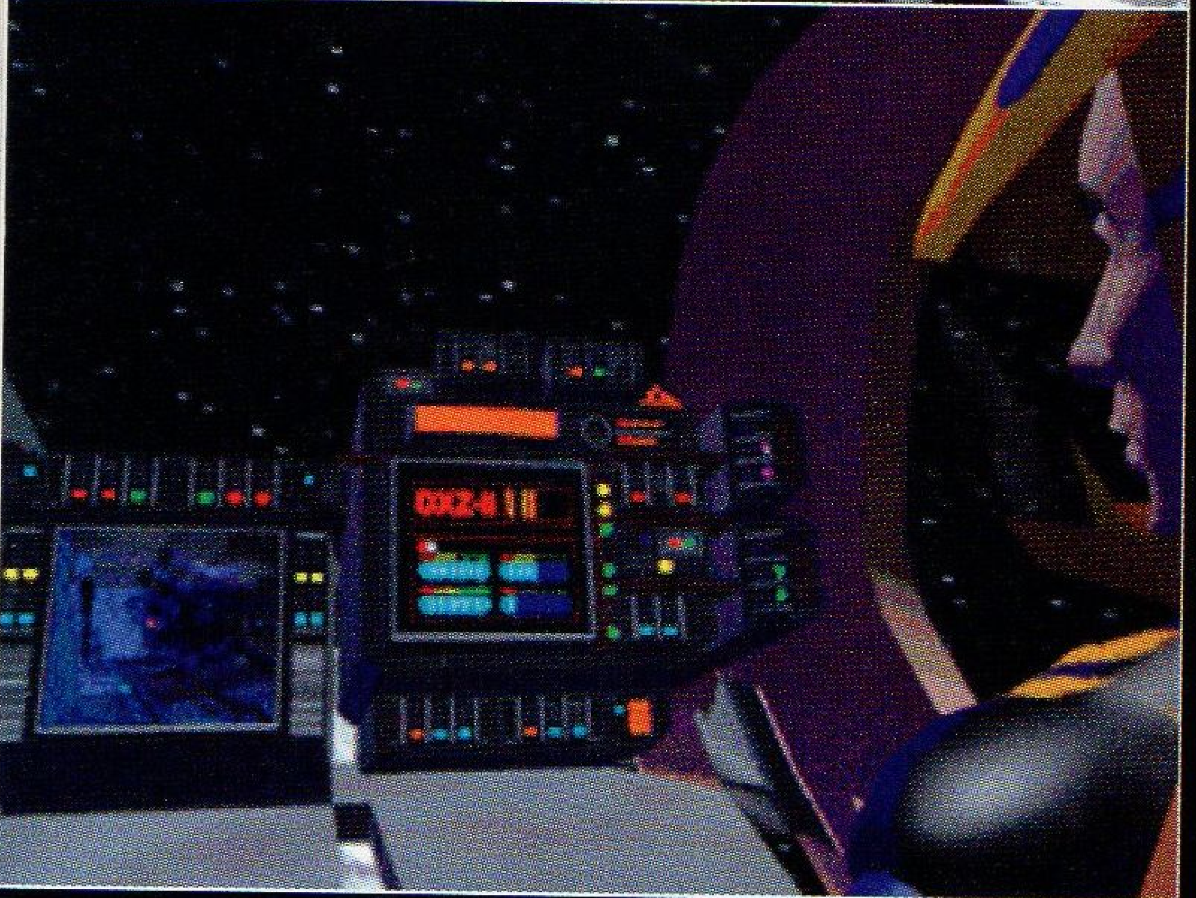


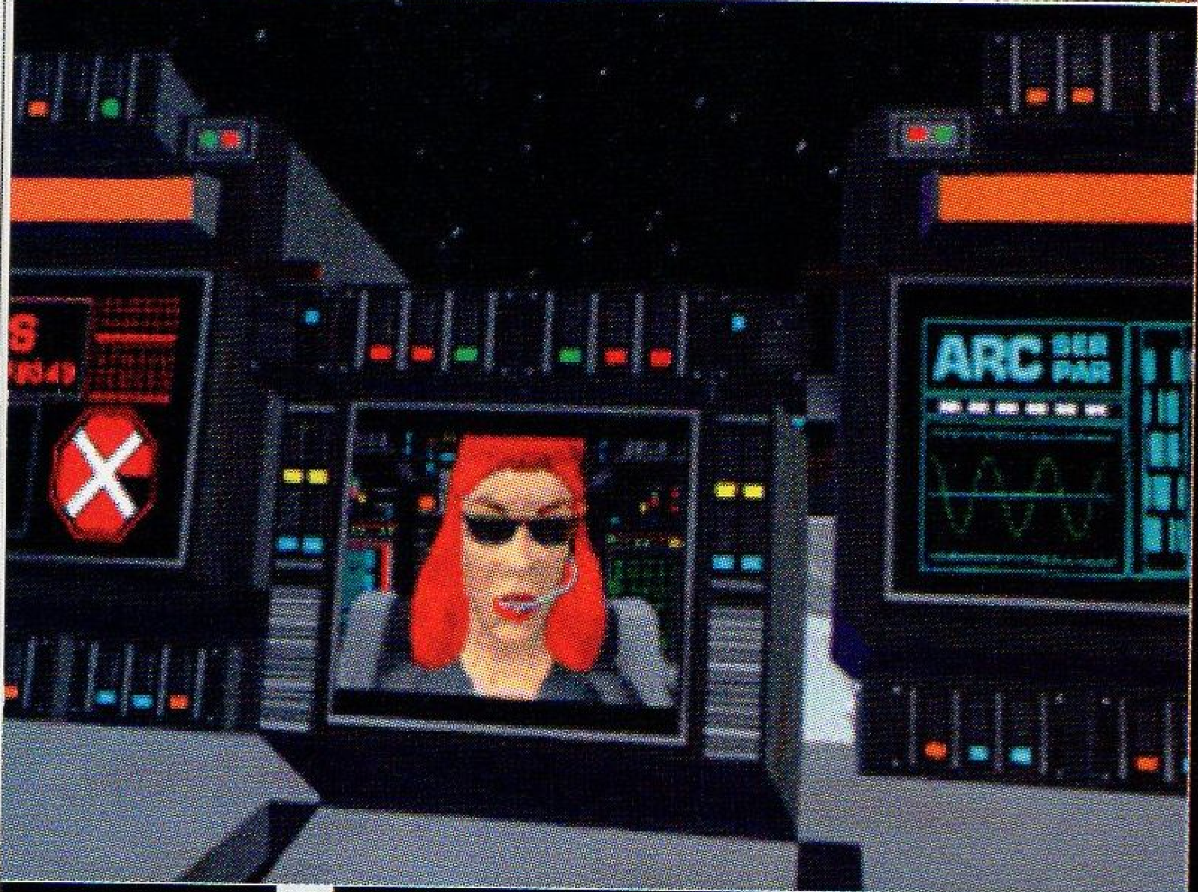
THE HIVE

by Filip Sladetić

Prije nekoliko milenija, preci su stvorili mutirajuću vrstu od genetizirano određenih Hivasekta kako bi stvorili smrtonosni biotoxin. U nesreći kozmičkih proporcija ispalo je da je taj toxin toliko smrtonosan, da je izbrisao sve pretke (drevne civilizacije) koji su postojali. Zbog novih otkrića o pronalascima izumrlih drevnih civilizacija, cijeli je Solarni sistem (Sunčev) u izolaciji od Federacije zbog bojazni da bi se toxin mogao raširiti. Crni vladari Mob skrivaju se pod krinkom Noir Dyne Korporacije i uspijevaju pod kontrolom vođe Helmsa izučiti i reanimirati Hivasekte iz sačuvane molekule DNA, koja je pripadala Hivasektovoj kraljici (nešto kao matica kod pčela). Noir Dyne je uspio stvoriti operativnog Hivea sa sposobnošću da proizvede dovoljno biotoxina da priprijeti cijeloj Galaksiji. Vi ste u ulozi Maxa: Federacijskog agenta naručnog i obučenog od Federation Commodore Adrian instituta, kako bi proniknuo rankove Noir Dynea prerušenih kao prenosnike tereta (cargo runner - kako god hoćete).



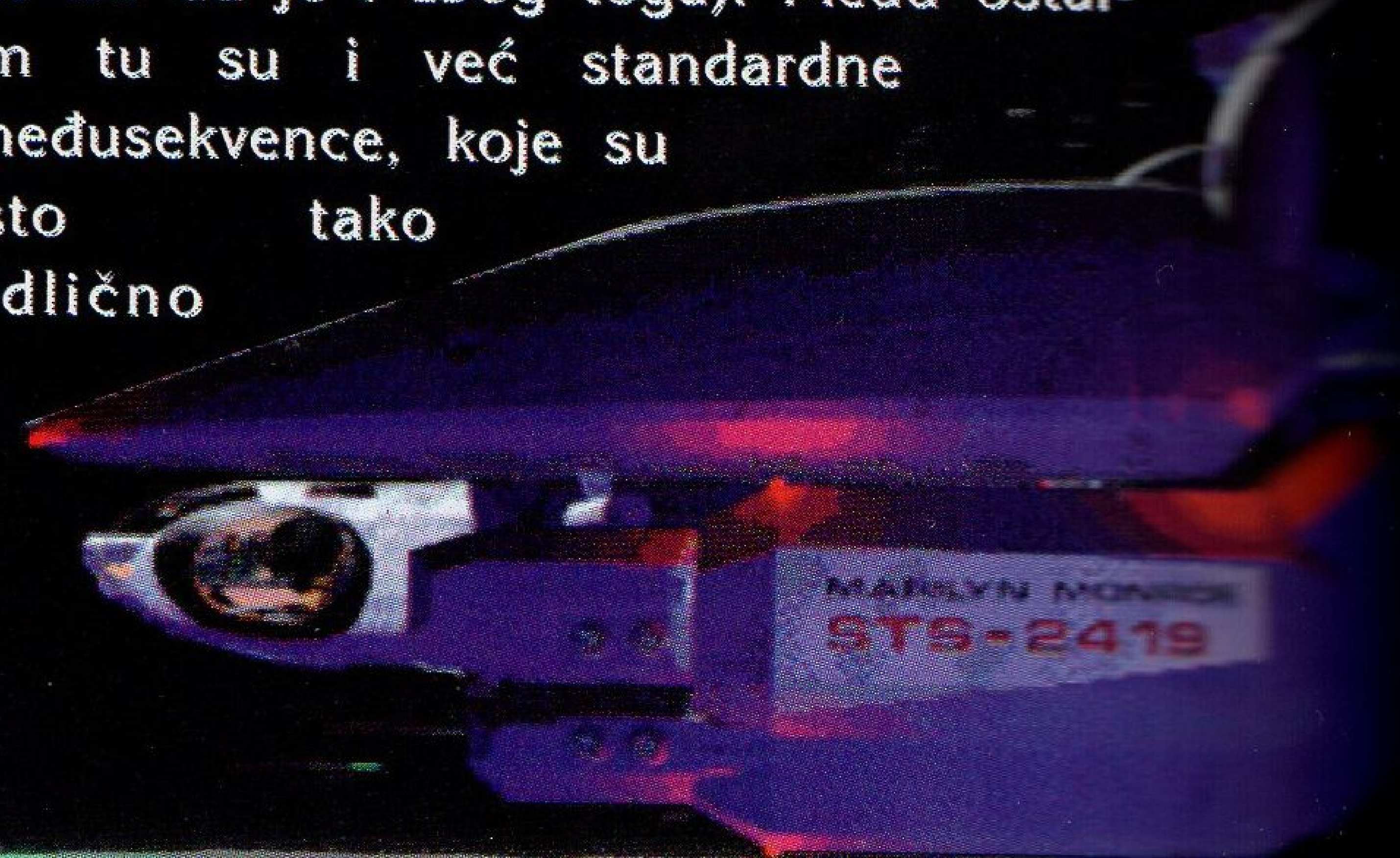




Neposredno nakon izlaska sa Ledene planete priključujete se Noir Dynovu uljezu, STX Darkstaru, sa ciljem da bi uzeli (ili oteli) dio biotoxina (ili sve),kako bi ga vratili u Federaciju na njegovo daljnje proučavanje. Nažalost, vaša krinka je provaljena (nije li uvijek?) i pošiljka koju ste dobili zapravo je bomba (opet poznato). Mora se reći da su vam neki dani kao agentu Federacije ipak bili bolji nego ovaj. Na sreću, tu je vaša veza Ginger Malloy (bujnih proporcija) kako bi vas upozorila na tu, jel..bombu!!! Vi naravno poništavate svoju misiju, ali (uvijek to ali mora negdje biti) potjera je već za vama. Uz pomoć Gingerinih točnih podataka morate se probiti pokraj neprijateljskih boraca, zemaljskih trupa, robot oružja, i smrtonosnih vanzemaljskih Hivasekta. Uništite Hive i spasite galaksiju...dobro je da ste već izvježbani za ovo.

Vaša je zadaća da vodite Maxa (samoga sebe) i njegov brod preko mnoštva odličnih obrana i krajolika (sa još boljim obranama), i napada i krajolika. Kratko rečeno, svega što sprječava Maxa (opet vas) da spasi Ginger i uništi Hive. Nemojte misliti da će ubijanje bad guysa biti bar malo lagano. Zapravo, na najlakšem nivou to će biti toliko teško da ćete psovati i kleti sve što ima veze sa ovom igrom. Baš je u tome i prednost igre i svega u njoj, jer je napokon prikaz akcije realno napravljen i napokon je dovoljno težak. Napokon, nemate osjećaj da ubijate nepomične glinene golubove, već su to ovdje vrlo, vrlo brze, okretne (a da i ne govorim o inteligenciji) i precizne letjelice. Kad kažem o umjetnoj inteligenciji tada na to i mislim, jer ovdje toga ima jako puno...npr. vi nanišanite taman ispred letjelice i da će te opaliti, a ono, ona skrene još jednom i opet se vrati na isti put. Ako zauzmete krivi položaj možete vrlo lako saznati što znači kada je Max Hive-sektoiran!

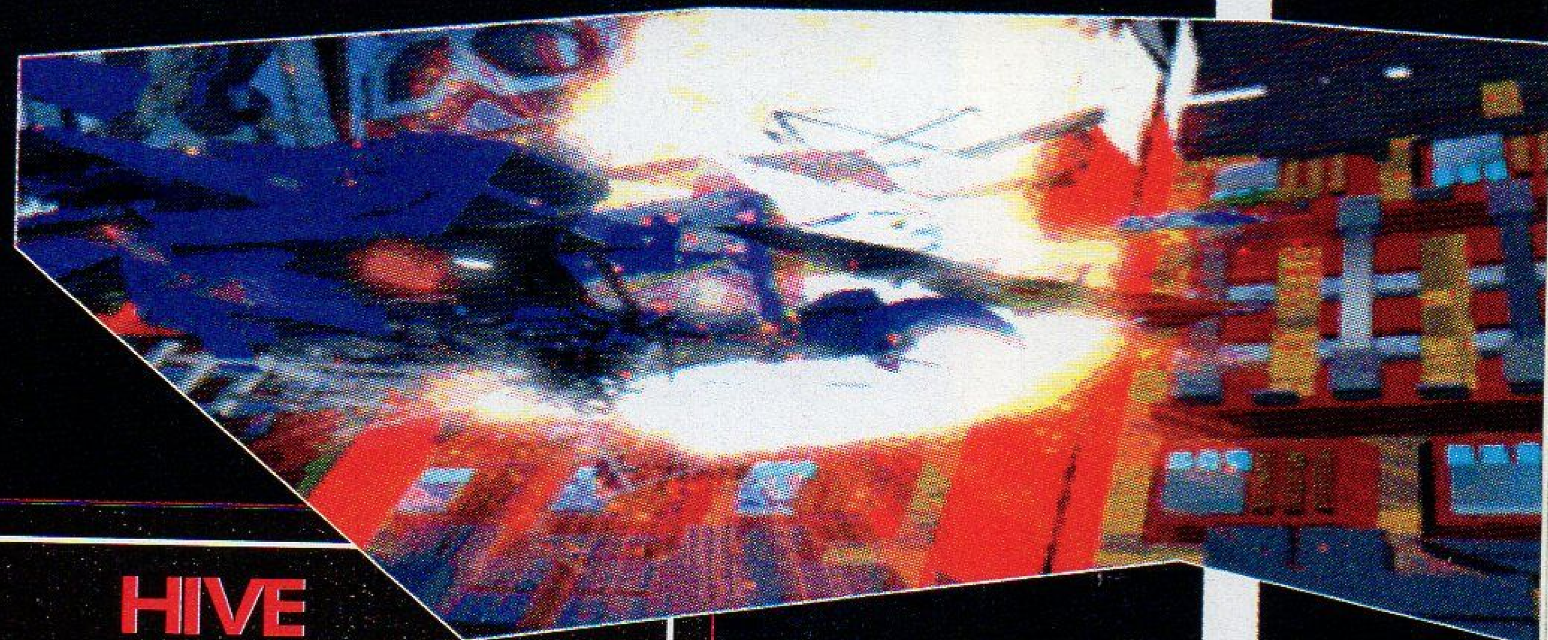
Naravno, da ne bi sve bilo dosadno, ovdje je stvarno fenomenalna i originalna muzika, zbog koje se samo isplati igrati igru (ako ne već zbog same igre, a vjerujte mi da je i zbog toga). Među ostalim tu su i već standardne međusekvence, koje su isto tako odlično





napravljene i svaka vas u vodi u novu scenu, tj. u novu borbu. Da, tako je. Igra je podijeljena na scene i kad jednu završite i ona vam se svidjela, možete je slobodno ponovno odigrati (čak i ako ste ju već prije odigrali), jer je to vrlo mudro napravljeno tako da je u jednom meniju sve podjeljeno na sličice, pa izgleda kao galerija u kojoj slobodno možete birati koju ćete sliku kupiti (heh...scenu odigrati). Što se tiće grafike..ne mora se tu puno govoriti.. igra je nova...grafika je nova...igra je kvalitetna...grafika je kvalitetna..i tako redom za sve.

Moram reći da je igra napravljena za Windowse 95 (samo za Windowse 95) tako da se ni ne morate mučiti instaliravanjem ako nemate te famozne Windowse 95. Ali...to je jako dobro jer sve igre u Win.95 rade 32bitno i jako brzo, maksimalno iskorištavajući sve mogućnosti vašeg kompjutera. U svakom slučaju...igra je vrijedna pažnje, a što se tiče hinta, evo vam jedan: pošto se u svakom trenutku možete okretati za 360 stupnjeva po ekranu, bilo bi dobro da odredite jednu grupicu koju ćete gađati (pošto će ih biti nekoliko) i okretanjem ju pratite sve dok ne ostane 1 ili 2 u grupi, a onda pređite na drugu. Tako vam je uspjeh zajamčen, a na vama je da ga i sprovedete u djelo. Prema tome brzo joystick u ruku i dezintegrirajte the Hive.



HIVE

TRIMARK INTERACTIVE

PLATFORMA: PC/CD

OS: WIN95

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 486 DX2/66, 8 Mb RAM

DOJAM	
IGRIVOST	
ZVUK	
GRAFIKA	

KONAČNA PRESUDA 77



CYBERIA 2

by Miroslav Kokanović

Glavni junak izvrsne akcijske avanture Cyberia, Zak je odmetnuti kompjuterski hacker koji je postigao kultni status heroja među igračima. Sa izlaskom nastavka pod imenom Cyberia 2, Xatrix se nada još većoj Zakovoj popularnosti. U prvom dijelu Zak je morao spasiti čovječanstvo od terorističke naprave, skrivene ispod smrznute ruske tundre. Igra se sastojala od akcijskih letačkih misija, pomoću kojih ste morali doći do kompleksa u kojem se nalazi smrtonosna naprava, i od čiste avanture gdje ste morali rješavati različite probleme i zagonetke na koje ste nailazili u samom kompleksu.



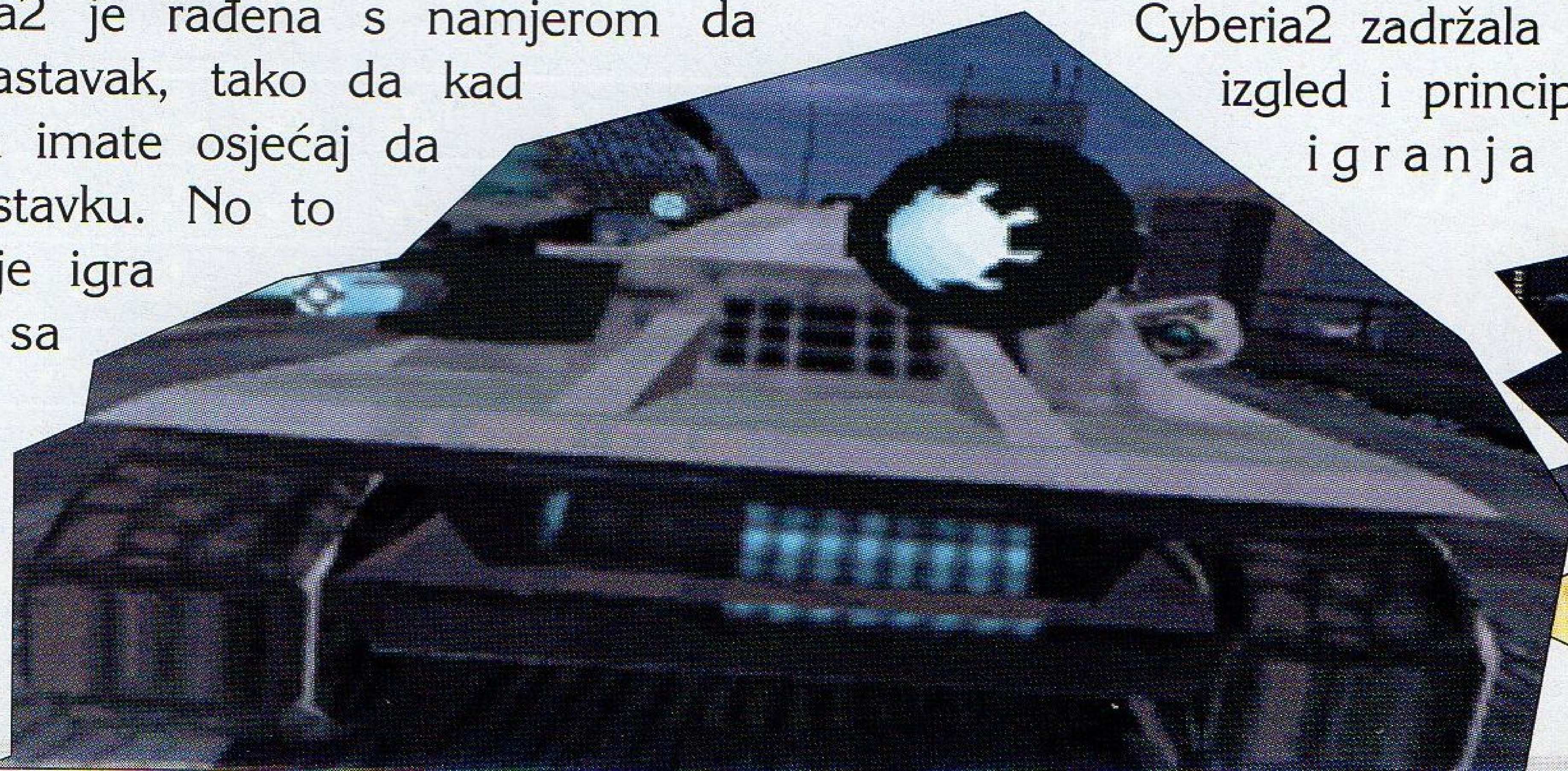
Cyberia je bila prva igra ovog tipa te je zahvaljujući izvrsnoj 3D grafici postigla zapažen uspjeh tako da je do sada prodano više od 200.000 kopija (i još se dobro prodaje). U Cyberii 2, Zacka iz hibernacijskog sna, u koji ga je spremio dr.Corbin, budi jedan od pobunjenika iz podzemlja. Od njega saznajete da je dr.Corbin napravio pomoću Cyberia-e novo biološko oružje sa kojim namjerava zaraziti zalihe pitke vode pobunjenika kako bi ih uništio. Naravno, tko to treba spriječiti nego vi.

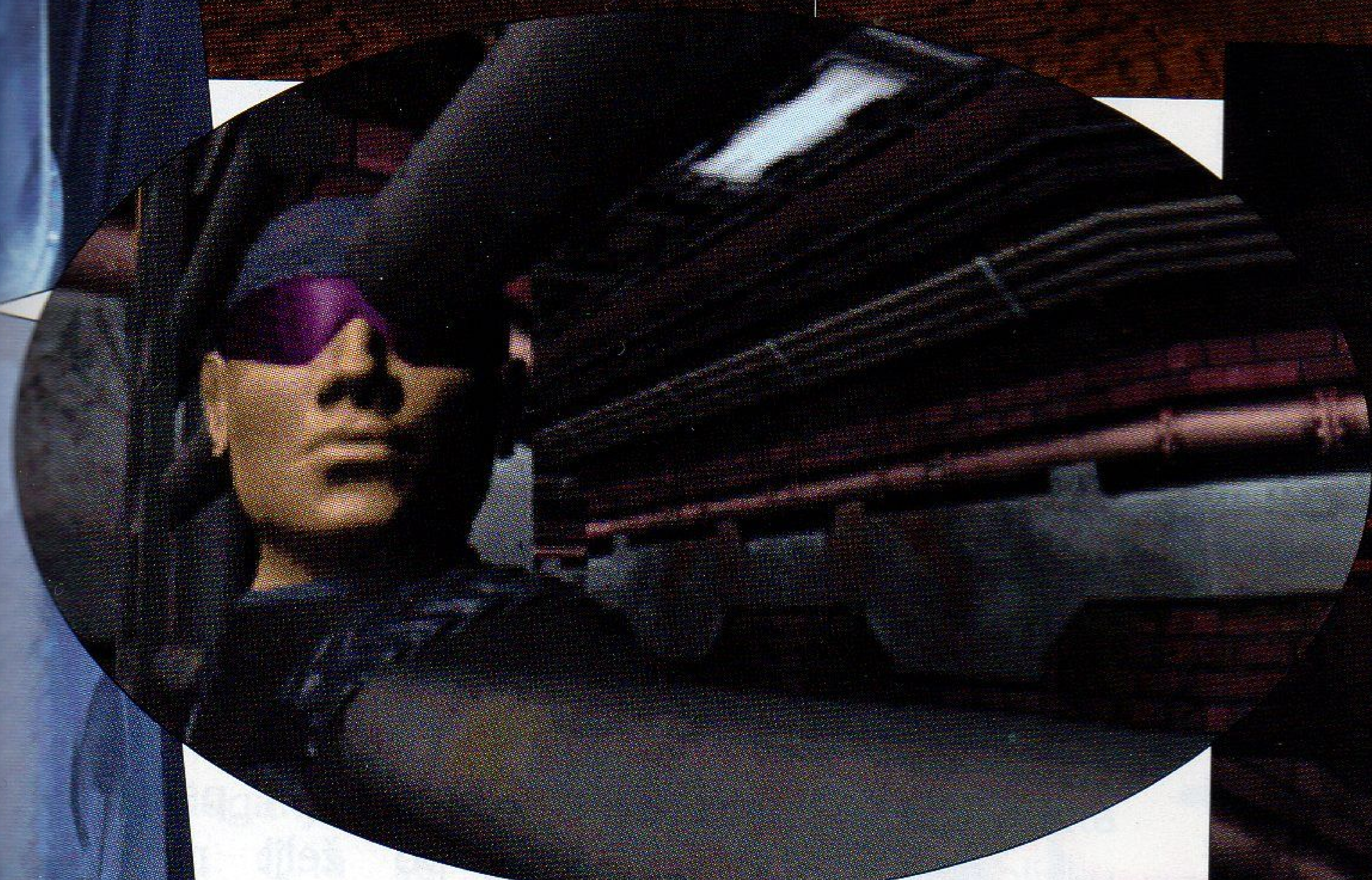
Cyberia2 je rađena s namjerom da bude pravi nastavak, tako da kad pokrenete igru imate osjećaj da se radi o nastavku. No to ne znači da je igra puki klon sa novim zapletom. Iz prvog dijela zadržan je osnovni izgled i princip igranja (čemu mijenjati uspješnu formulu), a promjene su više tehničke naravi.

Uz poboljšanja nekih segmenata igre, imamo i dva nova, tzv. "game engine". "Combat Engine" omogućava vam da uništite slučajne objekte u igračkom okružju. To znači da ako pucate u protivnika i umjesto njega pogodite npr. prozor, on će se razbiti. Prvobitna ideja je bila da se svi objekti mogu uništiti ali se, zbog postojanja opasnosti da bi to previše odvlačilo pažnju od igre, odustalo od toga. No bez brige, još uvijek ima dovoljno toga za uništiti. Pazite jedino da ne uništite nešto što vam je potrebno. Tako će većinu glavnih mostova i prolaza čuvati stražari. U slučaju da umjesto stražara pogodite most može se desiti da on eksplodira, padne i zablokira vam put. "Combat Engine" vam još omogućava da uzmete učešće u "hand-to-hand" borbama. "Advance Transfighter Engine" je uveden kako bi omogućio gotovo neograničen broj neprijatelja.

Jedna od kritika na račun prvog dijela odnosila se na činjenicu da se protivnici pojavljuju uvijek na istom mjestu i u jednakom broju. Sada će se mjesto pojavljivanja i njihov broj određivati slučajno, što bi trebalo znatno povećati izazove koji se postavljaju pred vas. Zahvaljujući novoj tehnologiji, Zakovi pokreti su još realniji, a lik mu je povećan i sada zauzima otprilike trećinu ekrana.

I tako dok je Cyberia2 zadržala izgled i princip igranja







prvog dijela, pojavili su se novi zapleti kojh sada ima izrazito puno te će poprilično dugo zadržati vašu pažnju. Tako ćete sa Zakom morati proći kroz 14 novih okruženja, neko pješice a neke vozeći i letjeći, pri čemu ćete imati prilike vidjeti i koristiti neke nove tipove vozila. Upoznat ćete se sa nekoliko novih likova, uključujući i Novelle-a, vođu pobunjenika s kojim ćete morati zajedno proći neke dijelove igre. U igri ćete opet imati ogroman, višekatni istraživački centar u kojem će se Zak moći slobodno kretati i istraživati prostorije kako bi rješio ogroman broj zadataka koji se postavljaju pred njime.

U slučaju da vam se svidio prvi dio, preporučujemo vam da nabavite nastavak jer će vam užitak pri igranju biti još veći i duže će trajati s obzirom da Cyberia2 dolazi na dva puna CD-a.





CYBERIA 2

XATRIX

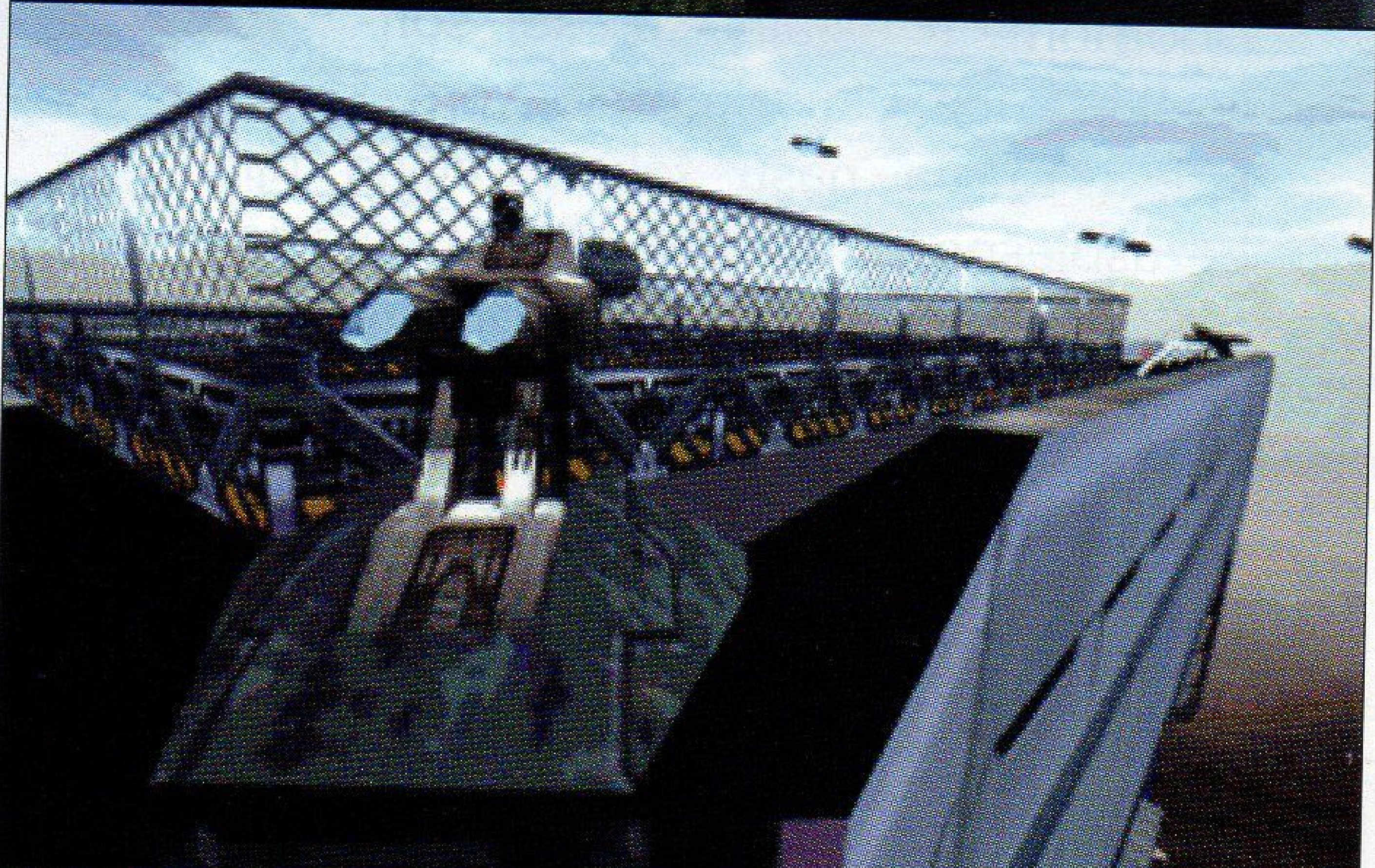
PLATFORMA: PC/CD, MAC/CD

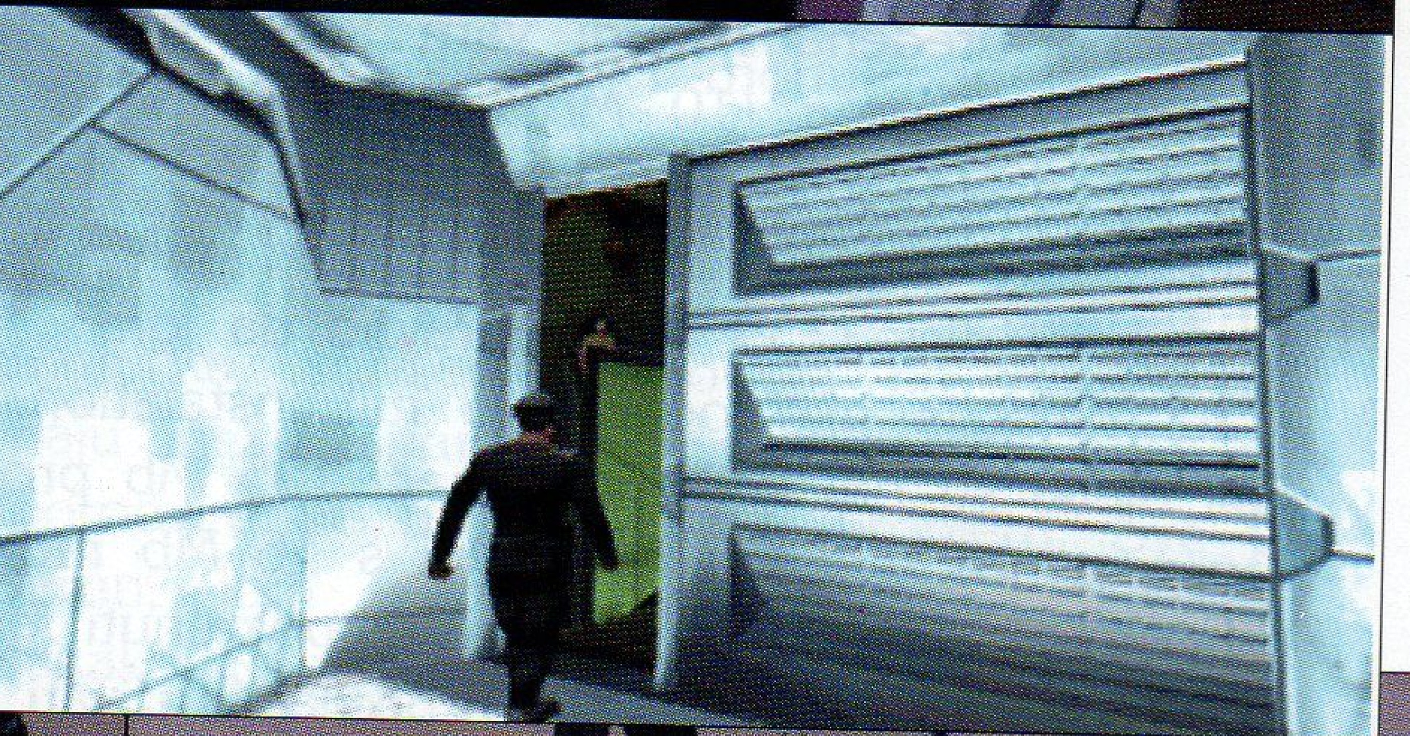
OS: DOS, MAC OS

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 486 DX/33, 8 Mb RAM

DOJAM	
IGRIVOST	
ZVUK	
GRAFIKA	

KONAČNA PRESUDA 88



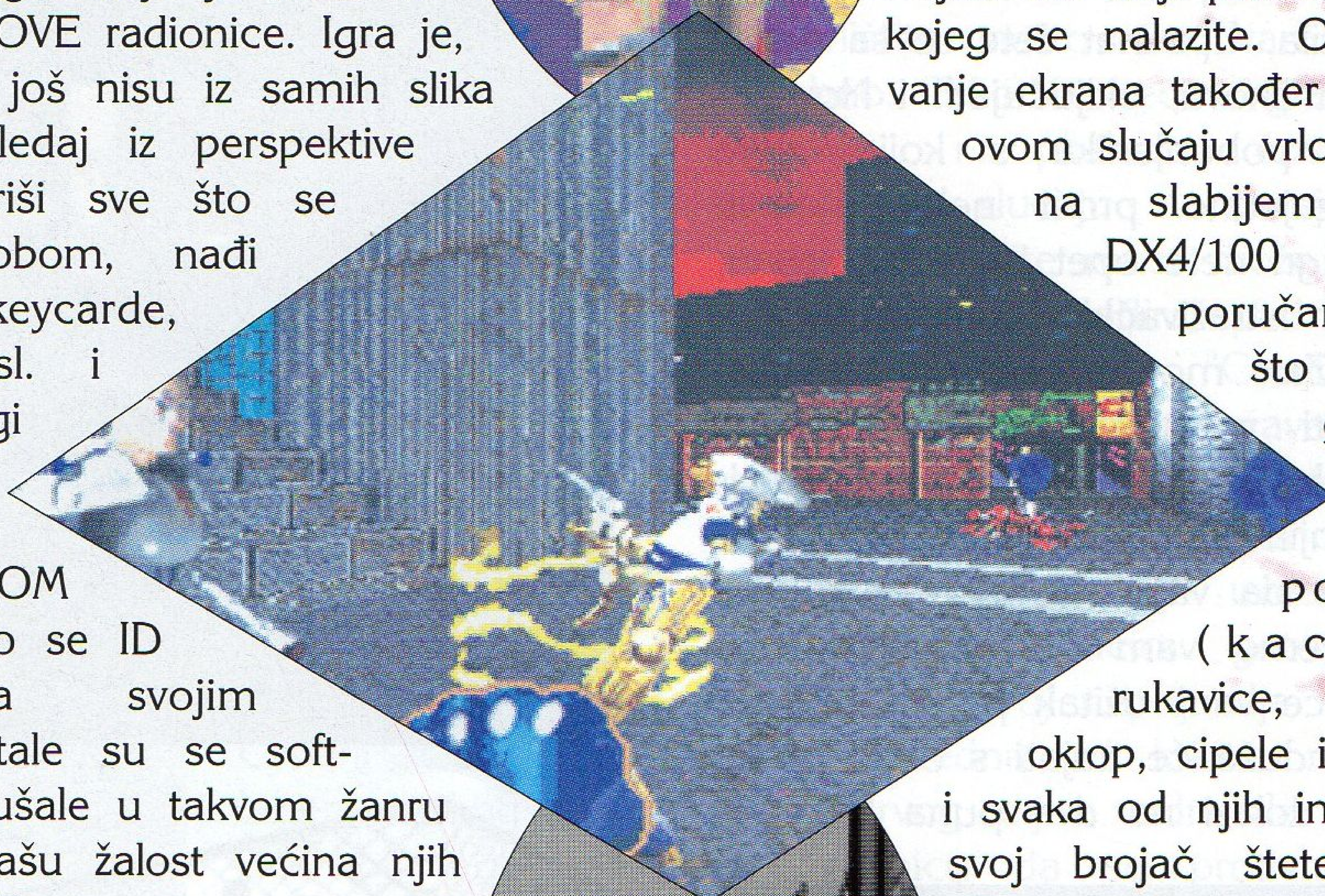


CYBERMAGE

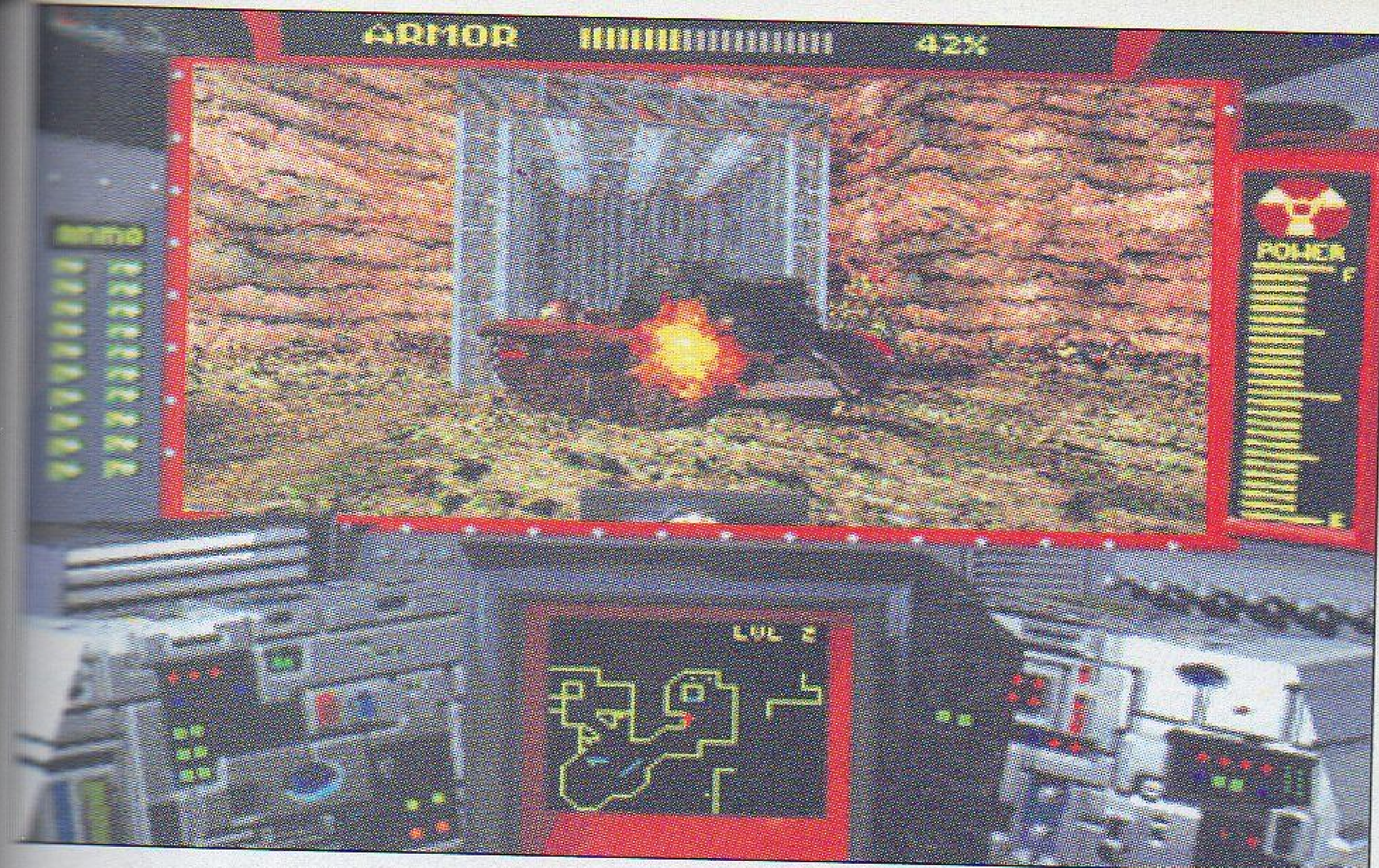
by Krešimir Ćuk

Paneta Zemlja. Budućnost. Mračno vrijeme cyberpunka. Darklight gem - svemirski kristal koji svakom koji ga posjeduje pruža velike psihičke sposobnosti. Jedina dva čovjeka koji ga imaju su NeCrom i naravno VI. NeCrom je vlasnik velikih tvornica i u svojim rukama drži konce vojske i policije. Shvativši da i vi imate kristal, šalje sve raspoložive snage na vas. Budite se u laboratoriju još mamurni od operacije, tj. ugradnje kristala u vašu glavu i spoznajete nove moći koje vam on nudi. Izlazite iz operacijske sobe i shvaćate opasnost u kojoj se nalazite. Cijeli je grad pod opsadom i svi traže vas, živog ili mrtvog. Borba za opstanak počinje. To je ukratko priča CYBERMAGEA, nove igre koja je nedavno izišla iz ORIGINOVE radionice. Igra je, za one koji to još nisu iz samih slika shvatili tipa "gledaj iz perspektive prvog lica, zbriši sve što se miče pred tobom, nađi potrebne keycarde, dekodere ili sl. i pređi na drugi level". Dakle još jedan takozvani DOOM klon. Nakon što se ID proslavio sa svojim Doomom i ostale su se softverske kuće okušale u takvom žanru igri, i to na našu žalost većina njih bezuspješno. Origin je napravio odličan posao iz a CYBERMAGE možemo reći da je jedan od onih rijetkih dobrih doom klonova. Pitate se zašto? Ako ste znatiželjni, kupite igru i saznajte. Samo se šalim, možete to saznati i u nastavku ovog teksta. Počnimo dakle s instalacijom igre. Sama instalacija je klasično uređena i nudi vam kopiranje minimuma (10 Mb), koipranje većeg dijela (60 Mb) i prebacivanje cijele igre zajedno s animacijama na vaš hard disk (135 Mb). Naravno da igra radi najbolje ako odaberete full instalation, ali rijetki su oni koji mogu naći 135 Mb prostora samo za jednu igru. Oni s 16 Mb radne memorije i pentiumom moći će pokrenuti igru u SVGA rezoluciji 640x480 pixela i uživati u božanstvenoj grafici, dok će svi ostali vlasnici 486-ica igrati u standardnoj VGA rezoluciji 300x240 pixela. No, ne očajavajte. Igra u niskoj rezolucij nimalo ne gubi svoj čar i kada ju jednom počnete igrati uvući će vas u svoj nepredvidljivi mračni svijet i pružiti vam mnogo sati zabave. Kada započnete igru, prvo što ćete primjetiti su dva mala "prozora" na dnu ekrana. Jedan od njih pokazuje status vašeg oklopa, dok su na drugom smješteni vaše zdravlje i psihička energija. Njih po želji možete smjestiti u dno ekrana,na vrh ili ih potpuno maknuti. Olakšavajuća okolnost u igri je karta, koja je na žalost dvodimenzionalna i možete je postaviti samo u gornji desni kut ekrana. Ne možete je vidjeti u cijelosti već samo jedan njen dio koji pokazuje područje oko kojeg se nalazite. Opcija za smanjivanje ekrana također postoji, što je u ovom slučaju vrlo korisno jer igra na slabijem računalu od DX4/100 trza, pa preporučam smanjivanje, što uvelike pridonosi glatkoći. Oklop se sastoji od komponenata (kaciga, rukavice, torzo oklop, cipele itd.) i svaka od njih ima svoj brojač štete. To znači da se, ako nemate kacigu, a neprijatelj vas pogodi u glavu, šteta se neće oduzimati od oklopa već od vašeg zdravlja. To su sitni detalji koji su ustvari novost u igrama ovog tipa. Oklop možete puniti (popravljati) s armorsealsima, a zdravlje (health) obnavljate regeneration packom i to do maksimuma, tj. do krajnjeg broja jedinica. Počinjete sa 40 jedinica koje tijekom igre povećavate. Naravno i psihičku snagu također možete povećavati, jer što dalje napredujete to su vam na raspolaganju sve jače čarolije, za









koje trebaju i veće psihičke sposobnosti tj. što veći broj jedinica. Dobra stvar je što se one s vremenom penju prema maximumu, tako da se, kad je "gusto", možete negdje sakriti i pričekati da se "napune" i onda krenuti dalje u akciju. Osim psihičkih sposobnosti (STARBOLT, ELECTRYSM, FIRE, PRISMA...), na raspolaganju su vam čak 14 različitih vrsta oružja. Ona se dijele na oružja za blisku borbu (POWERBLADE, SHOCK MACE i RAZOR AXE), na razne predmete koji su nabijeni ili nekim spellom ili nekom drugom sposobnošću i na tipična oružja na daljinu (LASER PISTOL, SUBMACHINE GUN, ROCKET GUN, HEAVY BLASTER, GRANADES, HOVER BOMBS...). Za veće skupine ljudi najbolje je upotrebljavati granate, dok je za tenkove ili letjelice najbolji rocket gun. Hover bombe (lebdeće) su najbolje kad vas netko prati, jer ostanu u zraku i aktiviraju se kada netko dođe blizu njih. Velika novost je da možete upravljati tenkom ili letjelicom (ako naiđete na prazne) i iz njih sigurno rešetati neprijatelje s mnogo jačim oružjem nego što ga oni posjeduju (tenkovske granate i fusion topovi) ili ih jednostavno gaziti. Paleta neprijatelja je vrlo široka i pruža se sve od primitivnih oblika života (pijavica), do na kraju i samog NeCroma. Sukobljavat ćete se s ljudima koji žive u podzemlju, uličnim bandama, robotima, oklopnim kolima, letjelicama, drugim psionicima, policijom i još mnogo čime. Susretat ćete i one koji vam žele pomoći. Oni će vas usmjeravati prema vašem krajnjem cilju - NeCromu dajući vam potrebni passcard, dekoder ili slično ili vam pomoći izravno vatrenom podrškom. Grafika tj. teksture su vrlo detaljne. Kao i neprijatelji, razlikuju se ovisno o temi levela. Tako započinjete u laboratoriju iz kojeg dolazite u predgrađe. Iz predgrađa ulazite (već pogađate) u grad u kojem upoznajete "noćni život" grada iz budućnosti kako su ga zamislili dečki iz Origina. U njemu su prisutni barovi, kockarnice, bolnice, prodavaonice oklopa i ono što je za vas najznačajnije - prodavaonice oružja u kojima možete kupiti ili neko novo oružje ili se opskrbiti municijom za već neko koje posjedujete. U kockarnici na BLACKJACK automatu zgrnite poprilični broj kredita i krenite u shoping jer kada jednom iziđete iz grada više nema povratka u njega. Za sve ostale stvari koji su vam potrebne tijekom igre postoji inventar. Ako u njemu imate stvar, pritiskom tipke use na mjestu na kojem je ta stvar potrebna, ona se automatski koristi bez ulaska u inventar. Za druge stvari potrebno je ući u njega (napravljen je vrlo jednostavno - ruka koja odabire predmete) i odabrati željeni predmet, a za predmete koje najčešće upotrebljavate (REGENERATION PACKOVI, ARMORSEALS ILI SCANERI) možete i odabrati shortcut key, tako da u kritičnim situacijame ne morate gubiti vrijeme na ulazak u inventar. Kretanje svih likova je vrlo glatko (vaše je naravno popraćeno ljuljanjem slike). Neprijatelji ne srljaju ravno na vas, već se kreću cik-cak, a nekad čak i čučnu (tako da ih je teže pogoditi). Vaše kretanje je ograničeno na: okret lijevo i desno, strafe mod, pogled gore i dolje, skok, trčanje i letjenje gore i dolje (samo kad ste u letjelici). Zvukovi u igri su vrlo dobri (od tapkanja nogu do dahtanja pri bježanju), a ima i puno digitaliziranog govora. Muzika je solidna, iako se nekad uopće ne slaže sa SF-tematikom, no to nije neki problem jer se može lako stišati i tada će u pozadini zvučati sasvim dobro. Za one koji igraju ovakvu igru prvi put, Origin je namijenio opciju training u kojem se u jednom levelu upoznajete sa kontrolama, neprijateljima, oružjem i glavnim taktikama borbe, a iskusniji igrači mogu odmah prijeći na ono glavno (tri nivoa težine). Slagalice tj. logičke stvari koje morate napraviti svode se na npr. umetanje cijevi u pokvarenu hidrauliku, stavljanje dekodera na vrata koja imaju neku šifru ili slično, što za iskusne doomovce ne bi trebalo biti problem. Sve u svemu, igra u cjelini nudi stvarno puno i svakako ju se isplati nabaviti. I za kraj što još više reći nego kupite ovu izvrsnu igru and ENJOY.





CYBERMAGE
ORIGIN

PLATFORMA: PC/CD	OS: DOS
MINIMALNA KONFIGURACIJA: 486 DX2/66, 8 Mb RAM	

DOJAM	4.5
IGRIVOST	4
ZVUK	3.5
GRAFIKA	4.5

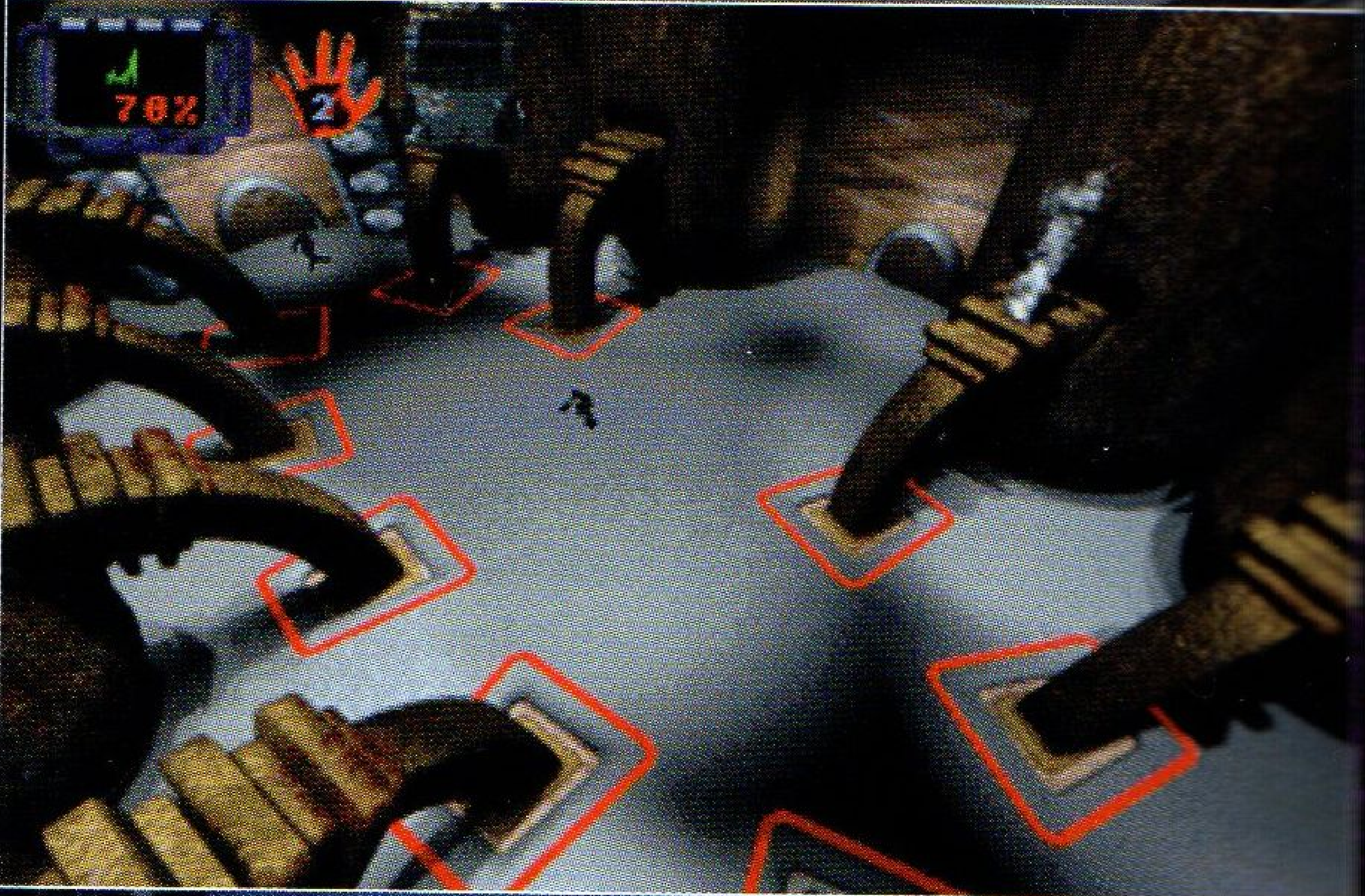
KONAČNA PRESUDA 79

ALIEN ODYSSEY

by Siniša Obrč

Iz hiper-svemira dolazite do nepoznate planete koja je nazvana Taola. Vaša napredna civilizacija tisuće godina je istraživala nepoznate svjetove i nove oblike života, prikupljavši potrebno znanje za razumijevanje života u svemiru. Izviđačkom letjelicom napuštate matični svemirski brod, koji odlazi na slijedeći planet. "Imate pet dana za analiziranje planeta"-zadnja je primljena poruka. Kružite oko planete obasjane svjetlošću obližnje zvijezde. Vaš holografski model planete ne pokazuje ništa osim obilja vegetacije i močvara. Iznenada senzori su zabilježili život oko ekvatorijalnog pojasa planeta. Spuštate se da bi otkrili više. Iznenada, elektromagnetska oluja u nemirnoj atmosferi oštećuje vašu letjelicu. Neizbježno se razbijate na površini planeta. Vaš svijet obavija tama... U ulozi ste telapata Psaph Abala i nakon pada, netko/nešto vas gleda. Vaš tajanstveni spasilac je Gaan Ta' Tukinae. Iznenada sa svih strana vas napadaju. Gaan sjeda na lebdjelicu i poziva vas da ga pratite u selo Yuma. Započinjete igru u šumi na "posuđenom" Dakovom lebdećem motoru. U ovom dijelu krećete se kroz šumu vratolomnom brzinom. Ispred vas nailaze Dak roboti na lebdjelicama koji vas zasipaju bombama. Uništite ih i sretno stignite do sela. Tu vas čeka vođa Yuma, Hoeda koji vam objašnjava sukob sa tehnološki naprednijim Dak-ovima, koji, iako pripadnici iste rase, žele uništiti Yume. Hoeda telepatijom osjeća vašu snagu i predlaže vam dogovor. Pomognete li mu uništiti Daka, on će vam osigurati svemirski brod. Kako nemate izbora, morate pristati. Gaan ubija stražara koji čuva bazu i spuštate se kroz veentilaciju u hodnike komunikacijske baze. Prijašnji dio u šumi je bio više arkadni, dok ćete sad morati malo više razmišljati. Na početku će vam probleme zadavati ventilatori koje trebate uništiti pištoljem ili preskočiti. Pazite na kiselinu koja kaplje sa stropova i skuplja se u lokve. Prva stvar je uništiti sve robote i mala čudovišta. Koristite se liftovima. Aktivirate ih sa tipkom SPACE. Tražite i tajne prolaze. Jedan je iza bačvi koje trebate uništiti pištoljem. Tada nađite alarm i onesposobite ga. To je najvažnija stvar koju trebate, između ostalih, napraviti da bi krenuli dalje. Istraživanje prostorija moglo bi vam na početku predstavljati problem dok ne shvatite upravljanje terminalima. Ako neke prostorije ne možete otvoriti, ne očajavajte, pronađite odgovarajući audio ključ i DAK security hand. U ovom dijelu igre ključna stvar je da se niti jedna vrata ne smiju iza vas zatvoriti. Pitate se koja? Neću vam otkriti, jer bi bilo prelagano. Da bi uništili komunikacijsku bazu trebate uništiti glavni generator. Nakon uništenja komunikacijske



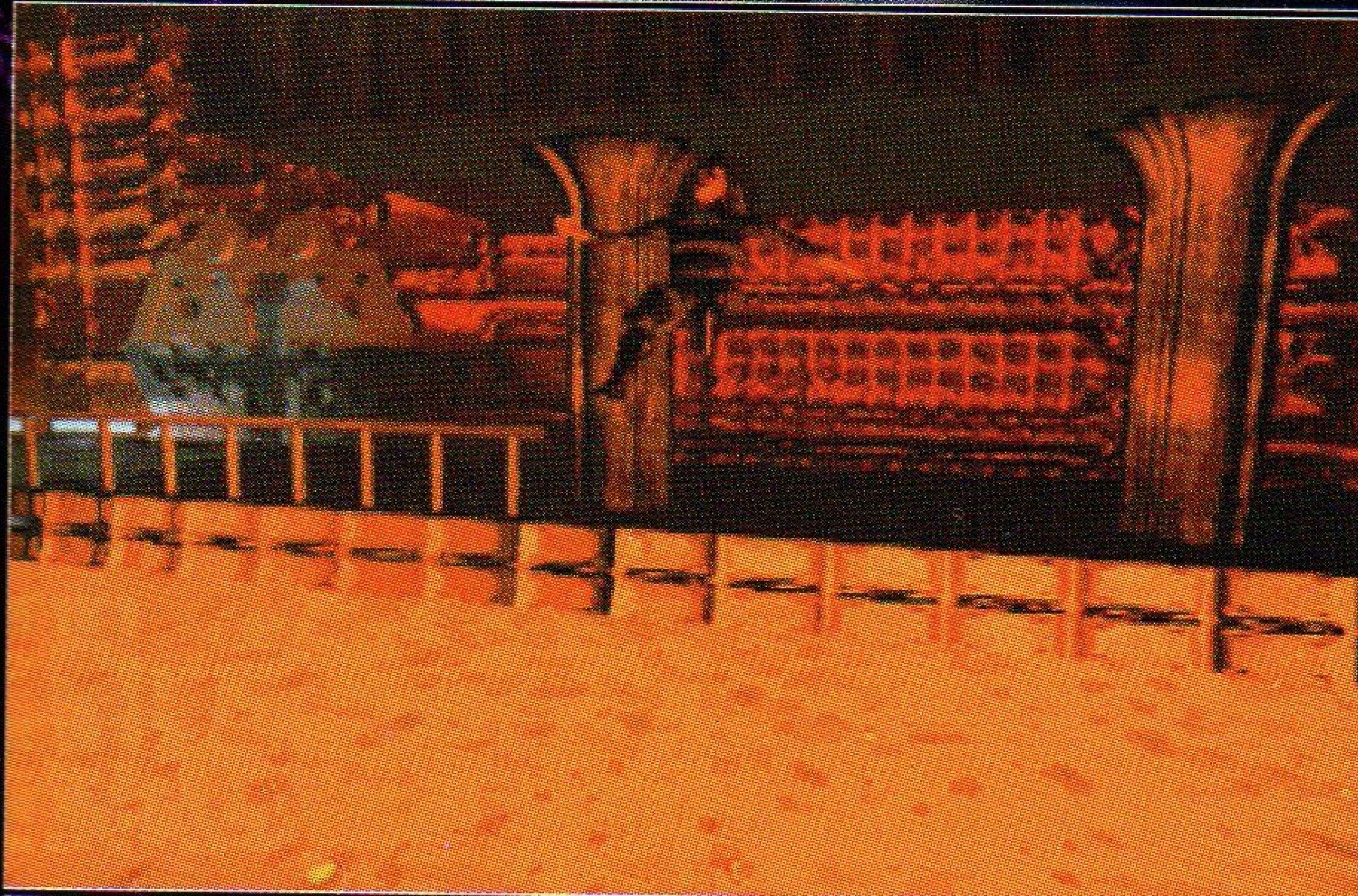














baze krećete na rudnik koji je slijedeći teži, arkadni dio igre. Ovdje se vaše prijevozno sredstvo može okretati za 360 stupnjeva i morate izbjegavati ili uništavati sve prepreke. Zadnji nivo je baza sa naoružanjem koja se sastoji od velikog broja prostorija i raznih zamki. Zato snimajte poziciju češće. Ovdje se pripremite na to da će vam energija uvijek biti na slabom nivou jer ćete morati za redom savladati po nekoliko robota (što nije baš jednostavno). Doći će do izražaja vaše pucačke sposobnosti i snalaženje u zamršenim postorijama. Ostalo pokušajte otkriti sami.

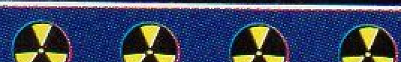
ALIEN ODYSSEY

ARGONAUT

PLATFORMA: PC/CD

OS: DOS

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 486 DX/33, 8 Mb RAM

DOJAM	
IGRIVOST	
ZVUK	
GRAFIKA	

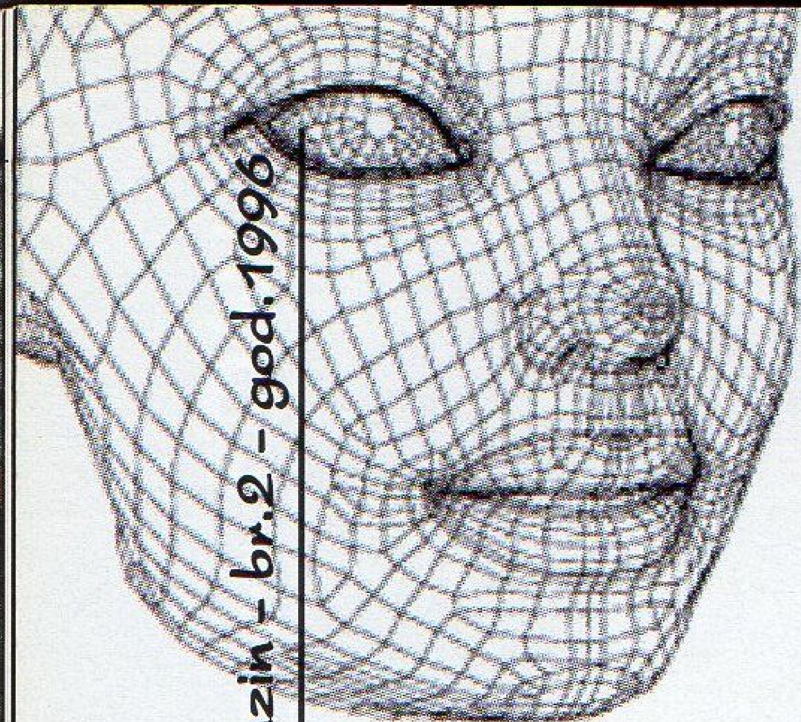
KONAČNA PRESUDA 80



Što još reći. Odlična igra sa puno animiranih sekvenci (sve to na samo jednom CD-u). U igri je dobro izvedena kombinacija arkade i avanture što je čini izuzetno igrivom. Onima koji su igrali Cyberiu i Rebel Assault mogu očekivati sličnu igru u Alien Odyssey-u. Na kraju bi napomenuo da igra osmišljena za igrače 15 godina (i više). Ako ste mlađi i igra vam je preteška, strpite se do sljedećeg broja i objavljenja rješenja igre. Do tada, nekoliko savjeta..

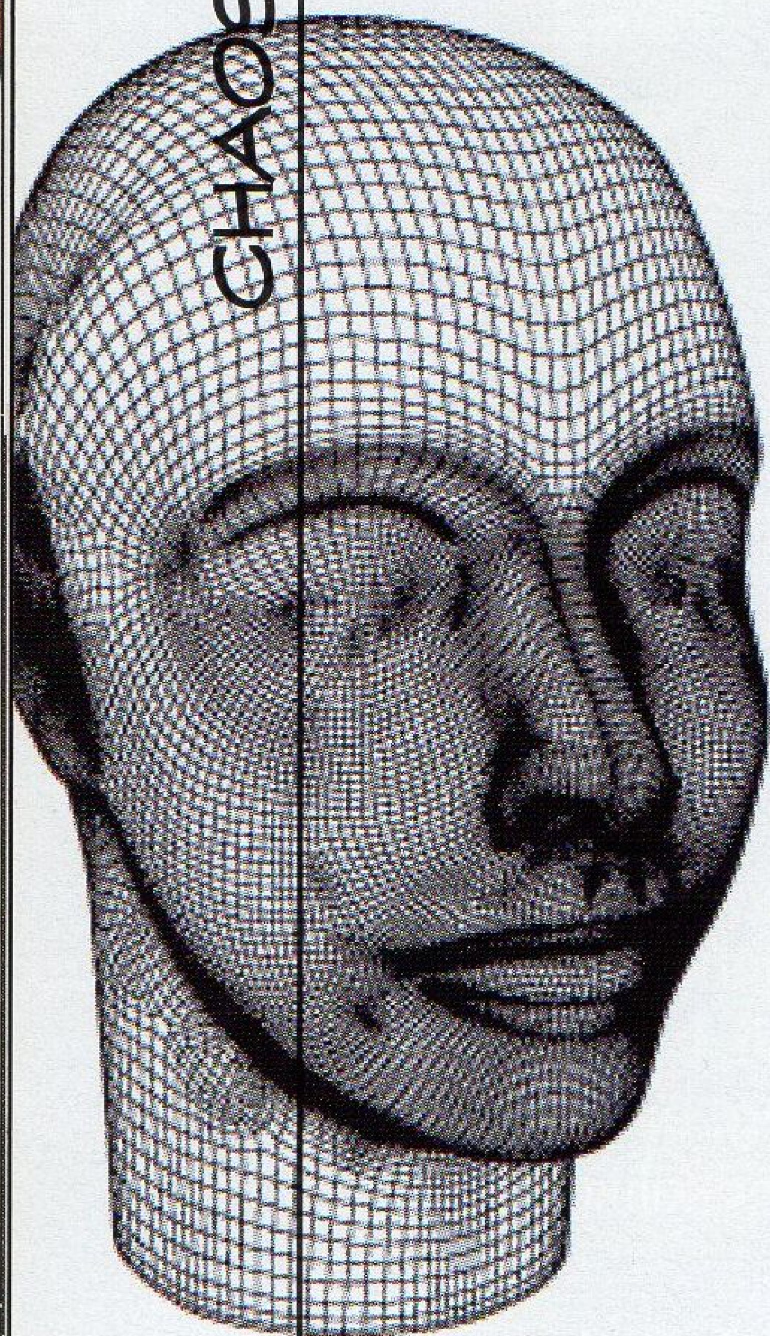
- kod prvog dijela, kad trebate stići do sela, pazite da ne uništite Gaan-a gađajući Dakove robote jer bez njega ne možete nastaviti igru
- koristite kompjuterske Dak terminale kojima se mogu otvarati prolazi, aktivirati razni uređaji, a pružaju korisne informacije o samom nivou i neprijateljskim robotima
- Od mrtvih robota pokupite Dak security hand koji vam određuje pristup mogućnostima kompjuterskog Dak terminala. Što veći broj (maks. 5) Dak security hand-a to su veće mogućnosti upravljanja terminalom
- Čuvajte se zamki sigurnosnih lasera koji se aktiviraju kad prijeđete sigurnosnu zraku, kiselinem koja kaplje iz čahura na stropu hodnika i skuplja se u lokve
- U zadnjem dijelu ne uništavajte sve robote ako stojite slabo sa energijom. Pokušajte ih izbjeći, ali prvo ipak provjerite da li nose sa sobom nešto korisno (ključ..) (ako ne vratite se na prethodno snimljenu poziciju i zaobiđite ga).





3DS MAX

by Siniša Mareković



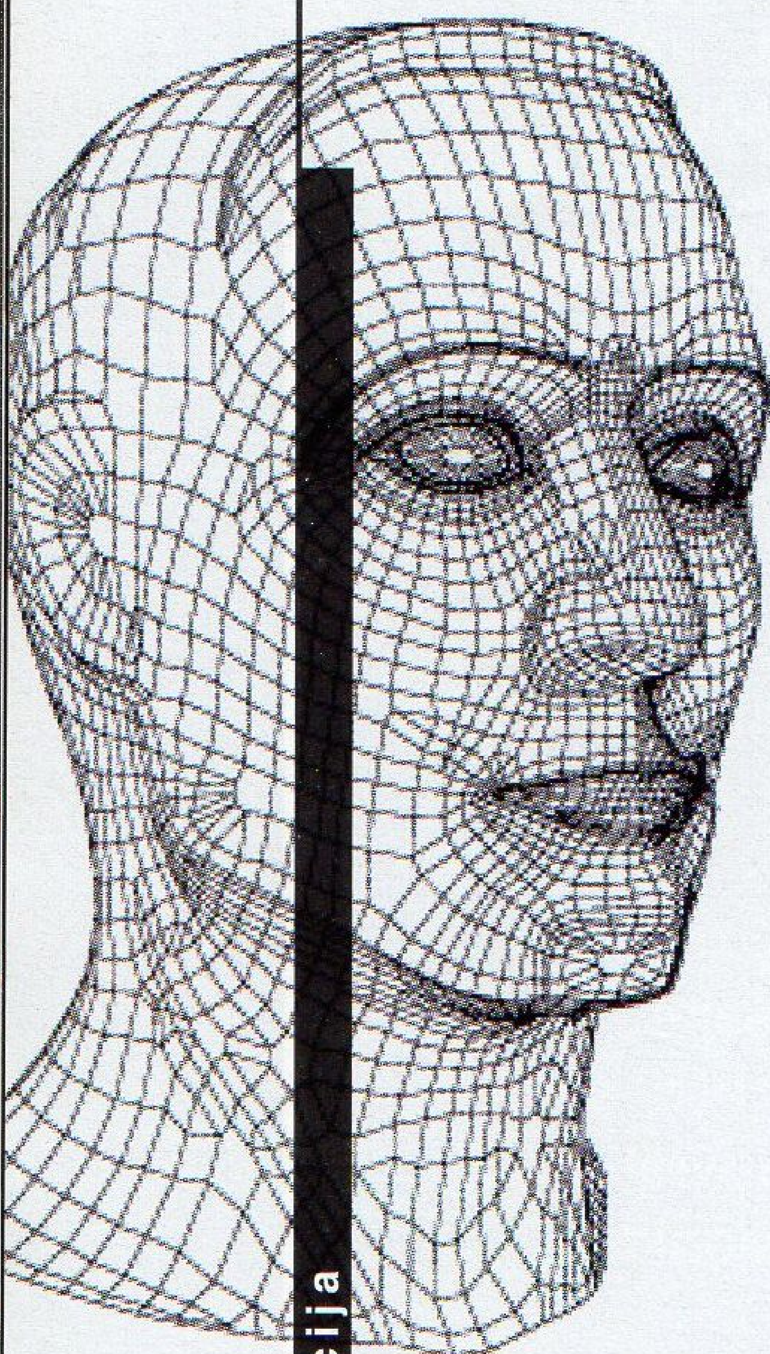
Dogodilo se čudo! Vlasnici PC-a napokon mogu ponosno izjaviti da je za njihovu platformu izdan prvi pravi 3D modeler/renderer program: 3D STUDIO MAX. Ako ste korisnik 3D Studia još od verzije 2.0, sjetiti ćete se da nam Autodesk nije pružio previše novosti u verzijama koje su usljedile nakon, a naročito u prelazu sa verzije 3.0 na 4.0 koja bi, po meni, trebala nositi sufiks 3.1. I što sad? Želite dati maha vašoj kreativnosti, nemate novaca za Silicon Graphics-ovo računalo, a prelaz na neki drugi program slične tematike je, blago rečeno, očajnički poduhvat.

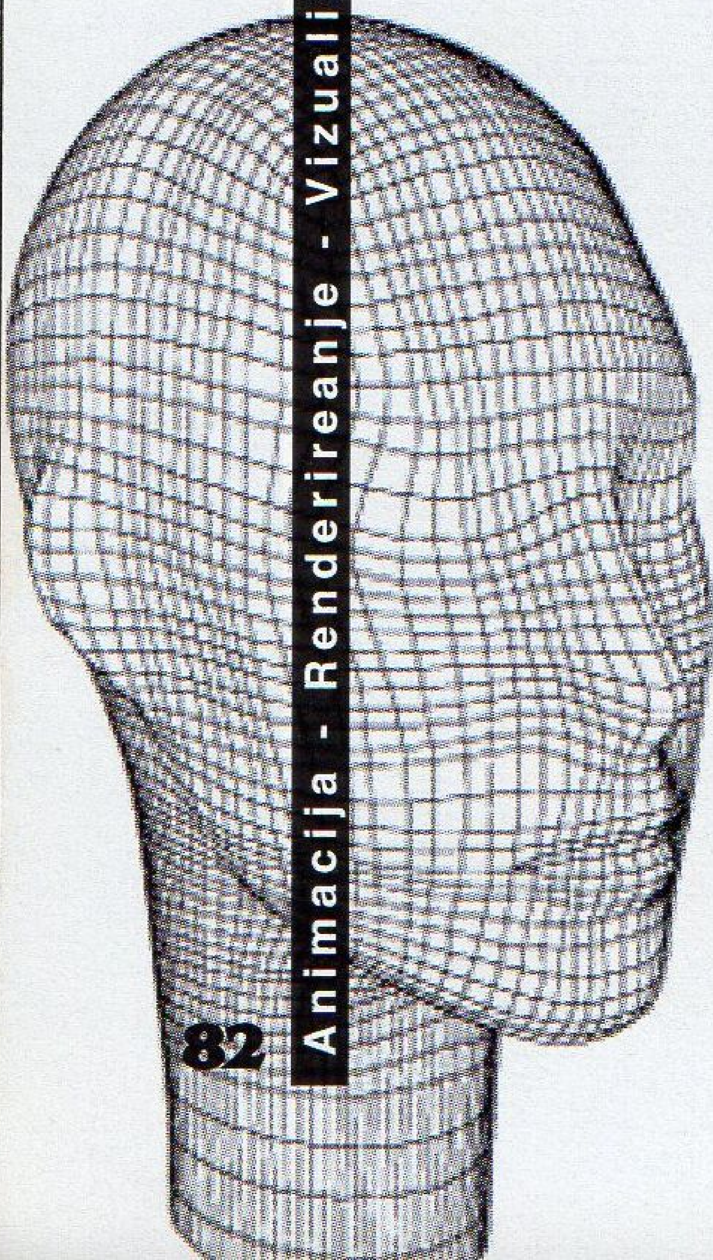
I tako, kada je sve izgledalo izgubljeno, stigao je ON. Potpuno drugačiji 3D Studio, na novoj platformi, sa novim hardware-skim zahtjevima, sa sučeljem rađenim po uzoru na GUI Silicon Graphics-a. Na veliku žalost mnogih, još se čeka izlazak konačne verzije, a ovdje ćemo opisati jednu od mnogih Autodeskovih Beta-Test verzija koju smo primili u ovom periodu. Ono što je bilo moguće pregledati, mi smo istražili i u ovom broju vam donosimo dovoljno da vam zaintrigira maštu.

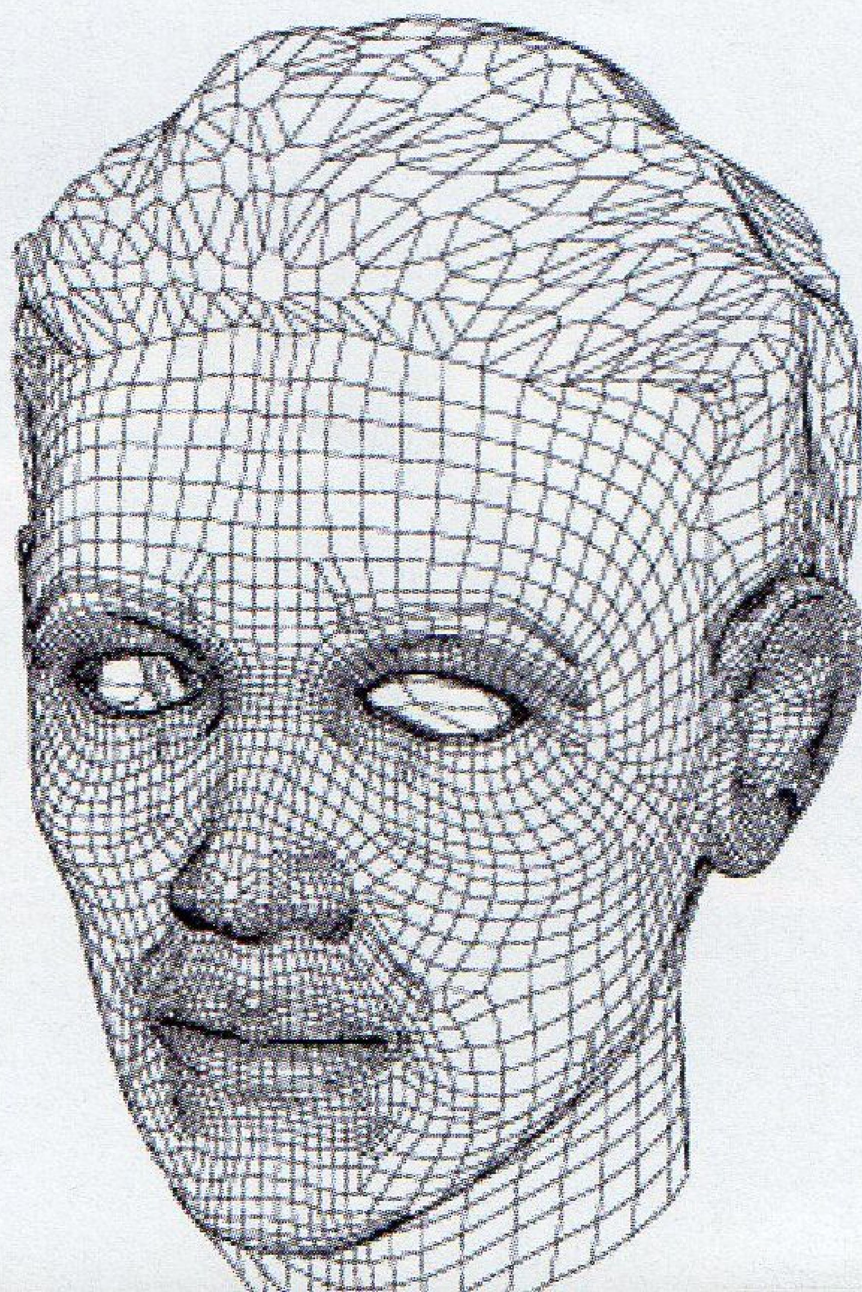
Modeler 3D Studia je oduvijek radio na principu kombiniranja objekata iz banke gotovih solida i izrade kompleksnijih objekata u 2D Shaper-u i 3D Lofter-u. Kako je to okosnica 3D Studia, autori 3DS MAX-a proširili su opcije vezane uz taj dio modelera dodatkom novih solida i broja varijabilnih opcija vezanih uz njih. Sada samom kombinacijom tih solida možemo dobiti objekte potrebne za manje zahtjevnije animacijske projekte.

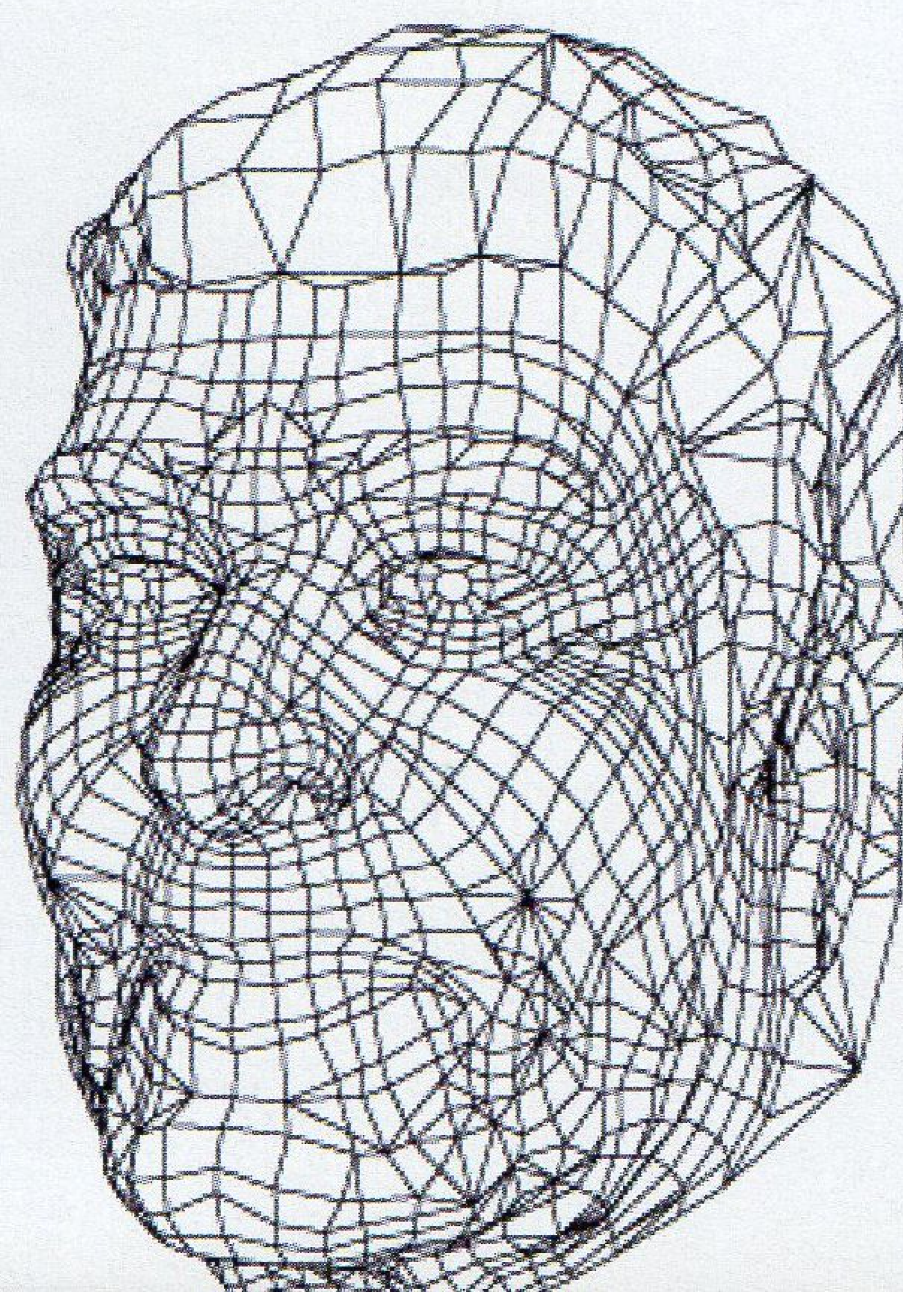
2D Shaper i 3D Lofter ne postoje više u klasičnom smislu, već su integrirani u glavni modul 3DS MAX-a tj. 3D modeler zbog bolje preglednosti u radu. Opcije vezane uz taj dio 3DS-a nisu dostupne u ovoj verziji, pa o tome nešto više u jednom od sljedećih brojeva kada dobijemo punu službenu verziju. Kako se sada sve nalazi na jednom ekranu bilo je neophodno poraditi na preglednosti, da ne bi (u dobrom starom Windows-stilu) imali na ekranu dvadesetak otvorenih prozora od kojih ne vidimo scenu. Taj problem je riješen vrlo elegantno tako da se sa desne strane ekrana nalaze ikone koje služe otvaranju podizbornika ispod njih. Te ikone predstavljaju: rad sa solidima, kamere, svjetla, izrada animacije, povezivanje objekata (link) itd. Kako je svako od tih područja vrlo opširno svaki podizbornik se otvara prema dnu ekrana po roll-up sistemu, tj. kada napravimo što želimo u jednom području, click-om na znak minusa (-) zatvaramo ga i otvaramo sljedeće.

Novost na području pogleda (Viewport) jest da je uveden jedan novi pogled: perspective. Do sada ste osim standardnih šest pogleda sa svih strana, objekt mogli pogledati u izometriji (user view), kroz kameru ili kroz svjetlo. Sada pomoću perspective pogleda možete bolje sagledati cijelu scenu bez potrebe za definiranjem kamere. Da bi sve bilo još ljepše, dodana je pomoćna mreža (construction grid) koja pomaže pri određivanju horizonta i vertikalnom pozicioniranju kamere.







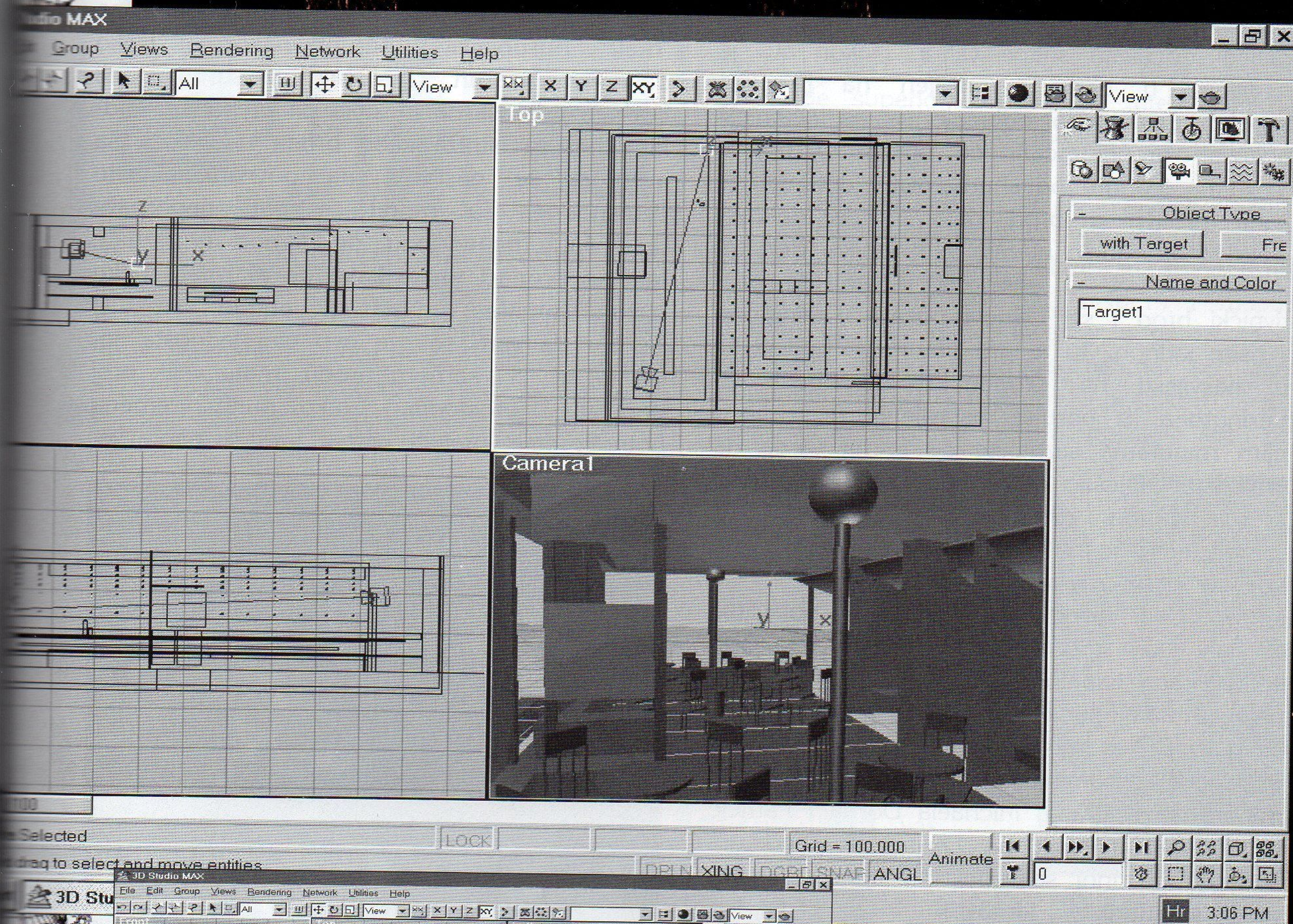


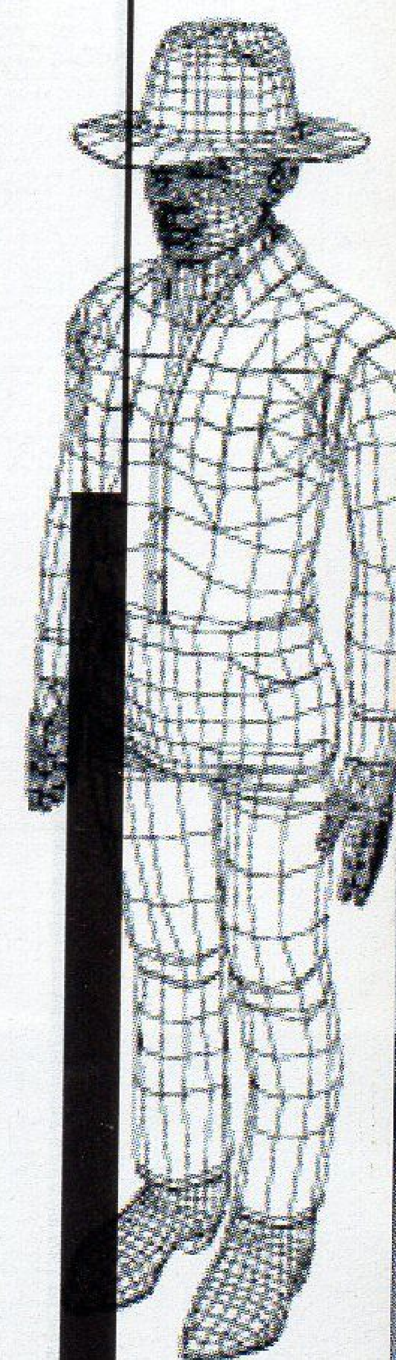


a algoritam za računanje svjetla je usavršen i biti će "blizu kvalitete svjetla iz SoftImage paketa za SG, te će posjedovati Radiosity metodu sjenčanja". Živi bili pa vidjeli.
Kod kamera su također vidljiva poboljšanja. Od glavnih naveo bih opciju "Truck" pomoću koje se simulira vožnja autom (iliti kamionom) pored objekta, te opcija "Orbite" kojom se kameri omogućava kružno gibanje oko objekata na sceni.
Zvuk je nešto što je oduvijek bio veliki nedostatak 3D Studia - barem do sada. Iako je bila dovoljna sama činjenica da program radi pod WIN95 pa da se zaključi da zvuk mora biti prisutan, lijepo je vidjeti opciju "Sound" u Track Info-u pored već poznatih elemenata. Sada možete svoje muzičke kreacije snimljene u .WAV formatu prilijepiti negdje u animaciju i dodati malo živosti.

Ovo što se pročitali su dobre vijesti. No kako u stvarnosti ništa nije idealno sada slijede i one manje dobre. Naime minimalna konfiguracija za rad sa 3DS MAX-om je, istina, ona pomoću koje možete pokrenuti WIN95 ili WINDOWS NT, no za normalan rad nemojte ni razmišljati o procesoru ispod Pentium-a 120 i 32Mb RAM-a, a preporučljivo je i više. Druga ne baš ugodna vijest je da će cijena 3D Studia MAX biti nešto veća od cijene prijašnjih verzija (cca 7000 DEM) ali citirajmo za kraj glasnogovornika Autodesk-a: "Profesionalni program kao što je 3D Studio MAX namijenjen je isključivo profesionalcima, koji će njegovom upotrebom brzo pokriti troškove kupnje software-a i opreme potrebne za normalan rad programa."

Prema tome profesionalci - priprema, pozor...





MISSION CRITICAL

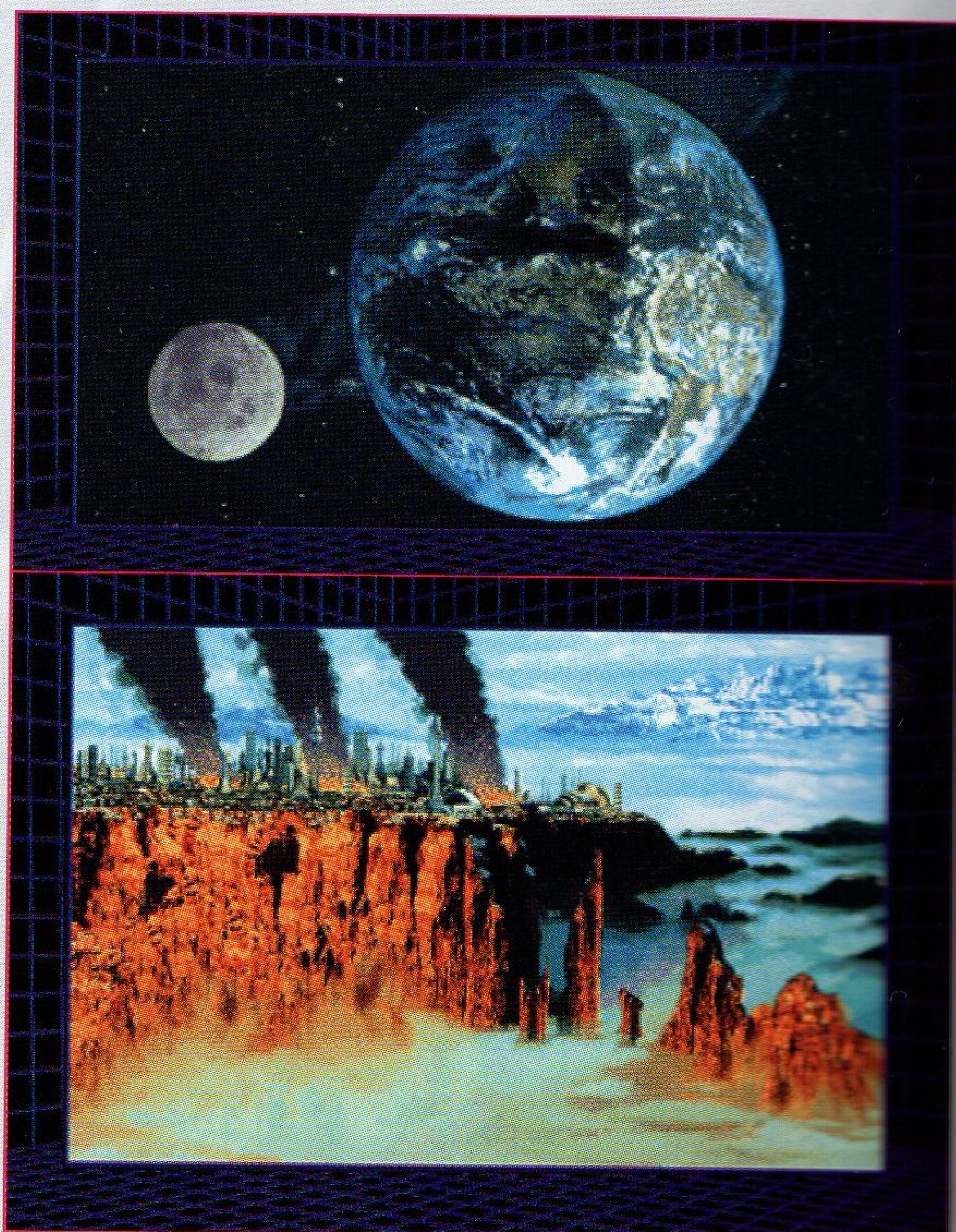
by Nino Bjeloš

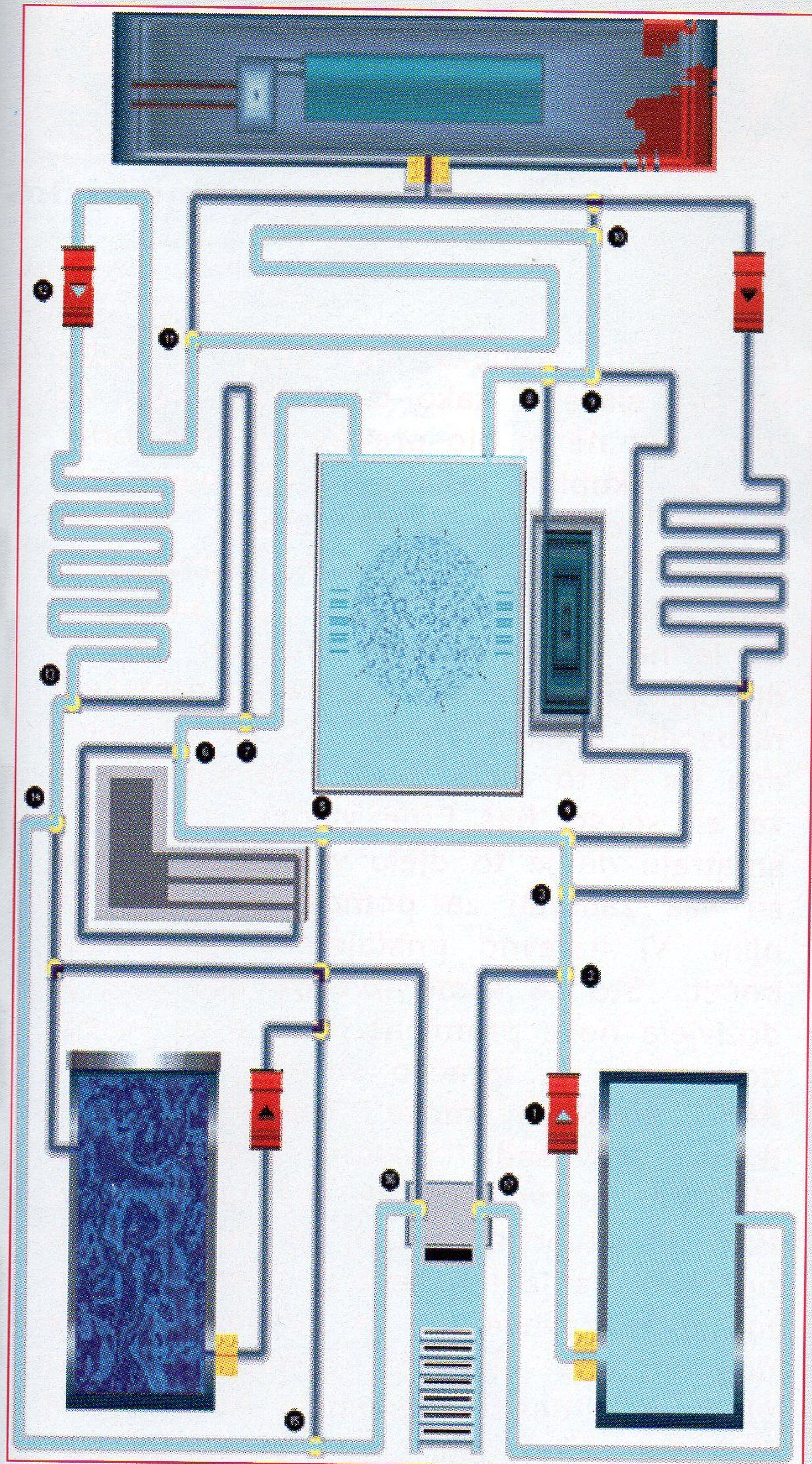
Godina je 2134. Navy cruiser Lexington nalazi se u pratnji istraživačkog broda, opremljenog vrhunskom opremom i znanstvenicima. Cilj - novo otkrivena planeta Persephone, udaljena 68 svjetlosnih godina od Zemlje. Zadatak misije je toliko tajan, da ga znaju samo tri osobe na brodu. Sve se ovo događa za vrijeme rata između snažne organizacije UN-a i pobunjeničke koalicije (u čijem je sastavu i SAD). Sukob je nastao zbog ogromnog ljudskog napretka na području tehnologije. Dok pobunjenici zastupaju stajalište da se razvoj ne smije sputavati, UN je mišljenja da treba oganičiti razvoj kako on ne bi imao štetne posljedice na ljudsku rasu. Ova misija, u kojoj se nalazi Lexington, organizirana je od strane pobunjenika kako bi se omogućio preokret u dosadašnjem sukobu. Međutim, na brodu je izdajnik, tako da vas pri dolasku na cilj, u zasjedi dočekaju snage UN-a. Nakon što je nadjačan u borbi i prisiljen na predaju, kapetan Lexingtona odlučuje se na očajnički pokušaj: prokrijumčarit će nuklearnu bojevu glavu na jednom od shuttle-ova i detonirat je kada protivnički brod otvori svoje dokove, kako bi omogućio ulazak zarobljenika. Rezultat je zastrašujući. U eksploziji je uništen protivnički brod i svi članovi posade Lexingtona - osim jednog. Tu u igru ulazite vi, budeći se iz nesvijesti na drugom nivou (deck 2) Lexingtona. Iz poruka, ostavljenih u posljednjim minutama saznajete da je na vama da privedete uspješno ovu misiju kraju i da ishod rata, a možda i sudbina čovječanstva ovisi o tome. Jedini je problem što vi pojma nemate koji su ciljevi misije.

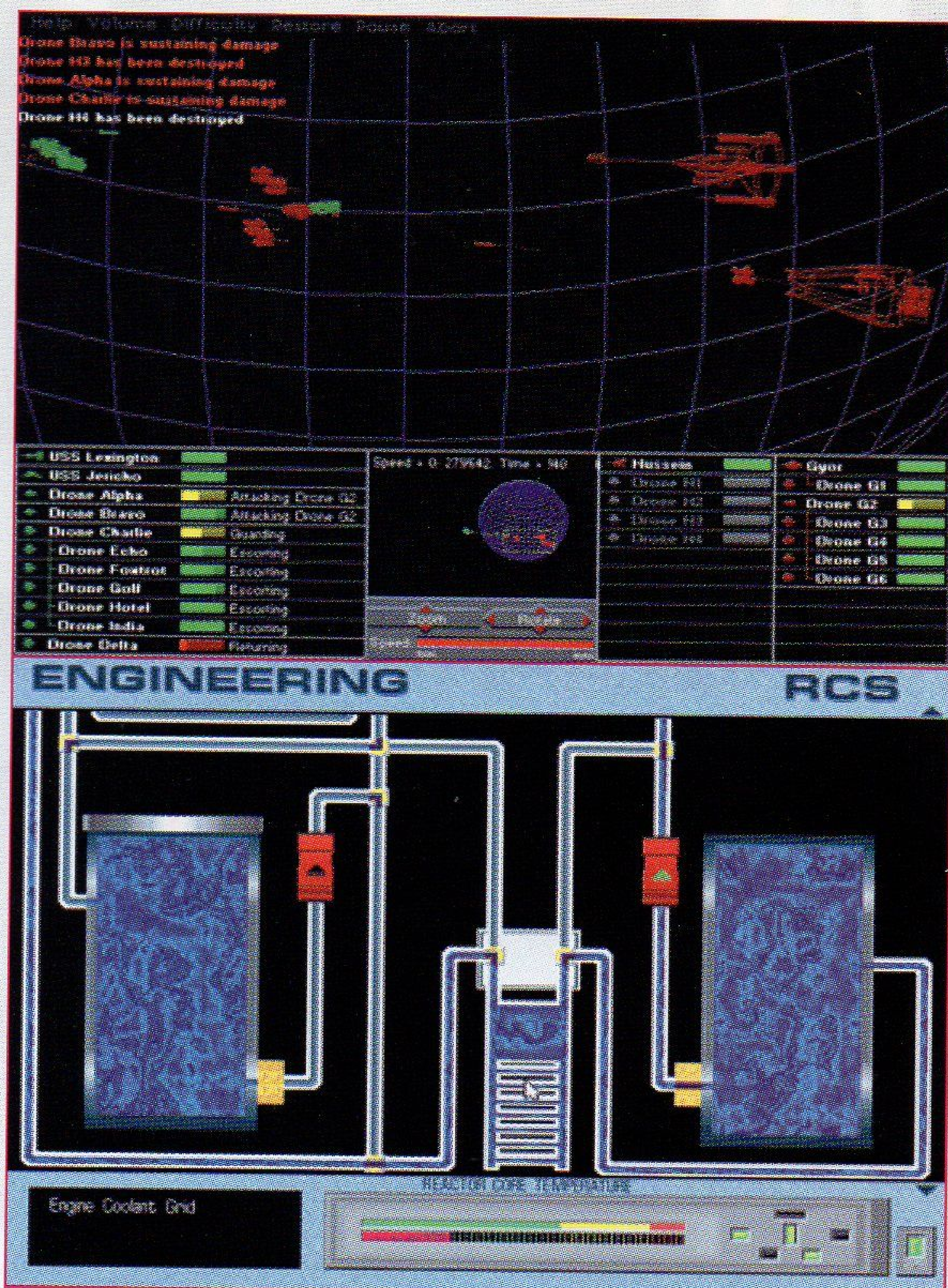
Ovaj uvod, u kojem se pojavljuje Michael Dorn (poznat kao Worf iz serije Star Trek) kao kapetan Dayna, je jedan od najboljih i najupečatljivijih uvoda ikada napravljenih za SF avanturu. Izvrsne scene i izuzetna glumačka ostvarenja, usprkos kratkom (15 minuta) pojavljivanju Michaela Dorna i Patricie Charbonnea (časnik na Lexingtonu), dodatni su plus uvodnoj sekvenci, na kojoj bi pozavidjeli i mnogi SF filmovi.

Od početka igre suočit ćete se sa obiljem teških i opasnih problema: brod je bez komunikacija, glavni kompjutor ne radi, kroz rupu na oplati broda izlazi zrak, nuklearni reaktor za pogon broda je na rubu da se rastopi, a uz sve to, UN je sigurno poslao flotu brodova da ustanove što se to nepredviđeno dogodilo. Usput morate odgonetnuti i priču koja stoji iza svega ovog.

Mission Critical je klasična, linearna avantura sa klasičnim, kratkoročnim ciljevima koji vam omogućavaju da preživite, a ujedno doprinose i konačnom cilju misije. Tako, nakon što ste pronašli i zatvorili rupu na oplati broda, morate osposobiti hlađenje reaktora prije nego ovaj dosegne kritičnu temperaturu, te izaći na opasnu šetnju izvan broda kako bi zamijenili oštećene dijelove u komunikacijskoj anteni. Nakon toga možete uspostaviti vezu s vašom komandom (preko kompleksnog povezivanja odašiljača, što čini još jednu zagonetku u igri), od koje saznajete ciljeve misije i dobivate informacije u vezi novog prototipa oružja. Ono uspostavlja direktnu vezu između ljudskog mozga i borbenih jedinica, kako bi se skratilo vrijeme reakcije. Zahvaljujući njemu, pružit će vam se šansa za borbu protiv UN-ove flote, ali tu je i jedna "mala" nuspojava - serum nakon nekoliko dana izaziva smrt. U slučaju da ste preživjeli borbu i pronašli način kako da prebacite landing ship sa istraživačkog broda na vaš, vaša avantura se nastavlja na površini planete Persephone. Tu morate istražiti nepoznatu građevinu (napravljenu od strane nepoznate rase), i pronaći način kako da aktivirate neku vrstu "stargate-a". Nastavak otkrite sami. U slučaju da vam se sve ovo čini jednostavno, varate se. Na samom brodu imate velik broj hodnika i prostorija, i jako puno vremena potrošit ćete lutajući njima. Igra je napravlje-



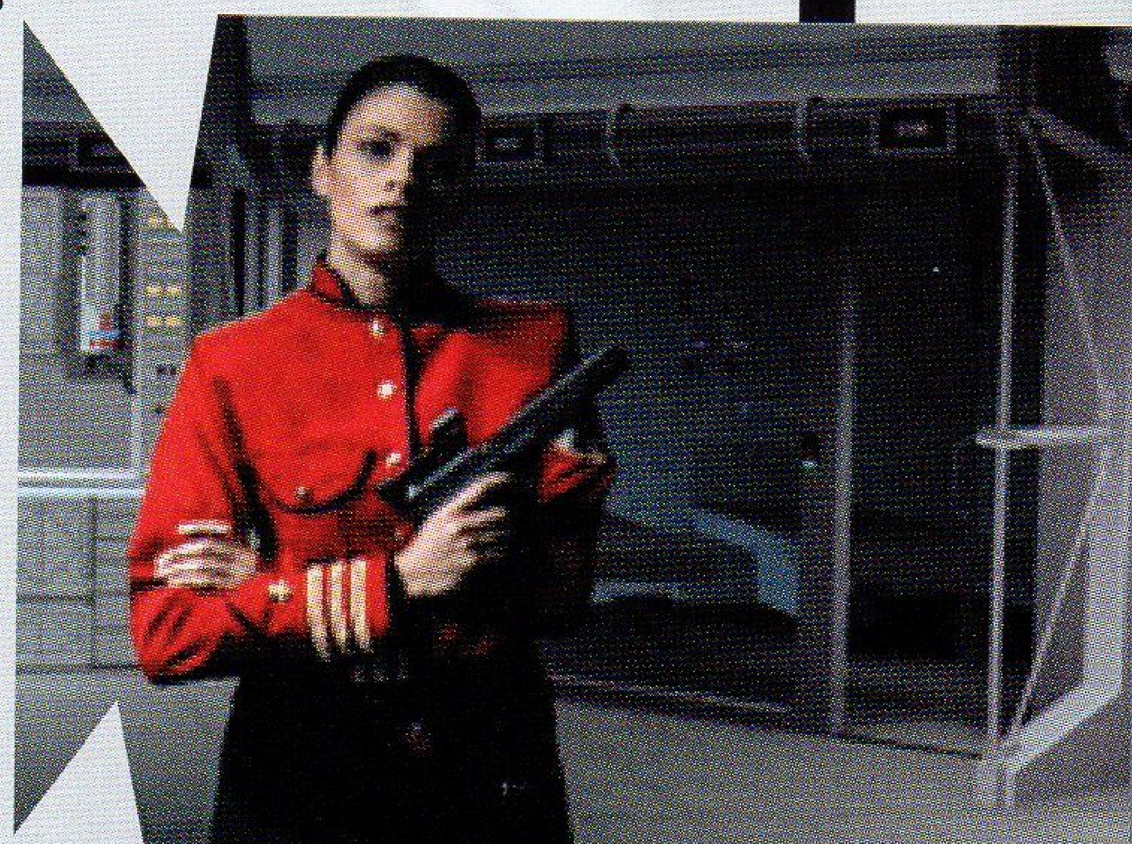




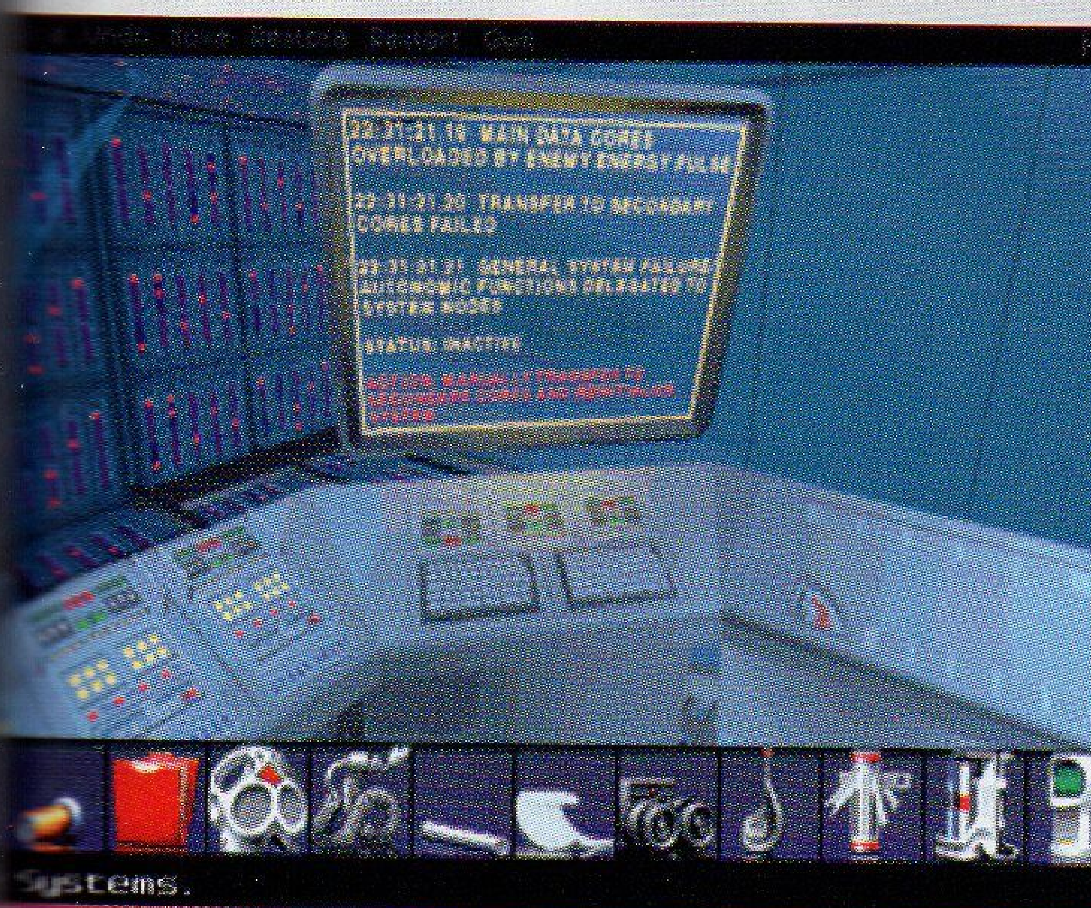
na tako da, kad jednom shvatite osnovne izazove, nećete se naći u no-way-out situaciji, mada vam se lako može dogoditi da negdje krivo skrenete i poduzmete akciju sa izrazito lošim posljedicama. Zato koristite staro pravilo: snimajte često i prije svake akcije. Online tutorial je jako loš, tako da vam se pomoć svodi na savjete tipa "pokupite sve što nije zakucano čavlima" i sl. No, bez brige. U slijedećem broju donosimo kompletno rješenje ove igre.

Grafički je igra izvrsno napravljena, počevši od interijera broda pa do nepoznate građevine na planeti. Tu su i izvrsne borbene sekvence u svemiru, na početku i na kraju igre. Jedina zamjerka ide na prikaz borbe protiv UN-ove flote, koji je sveden na jednostavan prikaz brodova i podataka na kompjutorskom ekranu. Zvuk u igri je solidan, kao i sve ostalo. U sve to utkana je fantastična priča, koja ne samo da je zanimljiva, već postavlja i neka intrigantna, filozofska pitanja poput "Kako ćemo reagirati kada čovjek proizvede superiornu, umjetnu inteligenciju?", "Koja je mračna strana tehnološkog razvoja?" i sl.

Igračko sučelje je jednostavno. Dvije trećine ekrana zauzima vaš pogled (iz prvog lica). Na vrhu ekrana nalaze se standardne opcije (save, restore, quit, help,...) i mapa, dok se na dnu nalazi inventar s predmetima koje ste pokupili. S predmetima se lako manipulira, jednostavnim pritiskom na određeni predmet, u lijevom, gornjem kutu se pojavljuje izbornik s ponuđenim akcijama (take, open, look at,...) za taj predmet.



Igra dolazi na 3 CD-a, i jedino ako ste ljubitelj uništi-sve-vanzemaljce tipa igara, a ne pravih avantura, onda ovo nije igra za vas.



MISSION CRITICAL

LEGEND

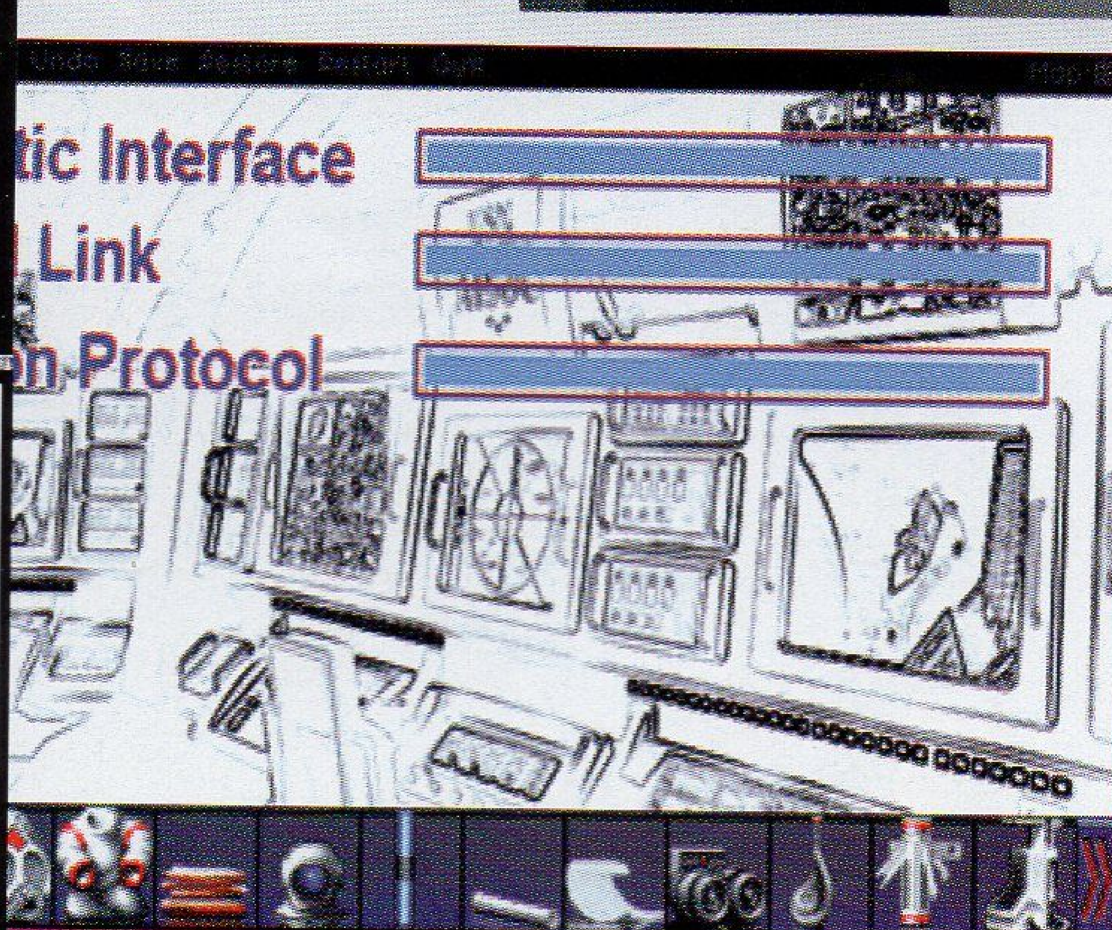
PLATFORMA: PC/CD

OS: DOS

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 486 DX/33, 8 Mb RAM

DOJAM	☢☢☢☢½
IGRIVOST	☢☢☢½
ZVUK	☢☢☢☢
GRAFIKA	☢☢☢☢½

KONAČNA PRESUDA 82

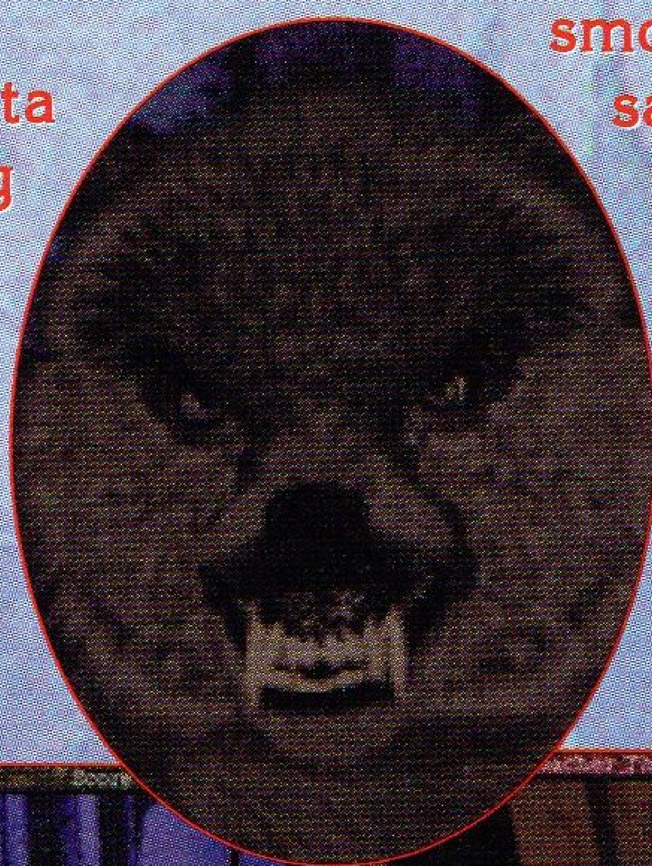


GABRIEL KNIGHT 2

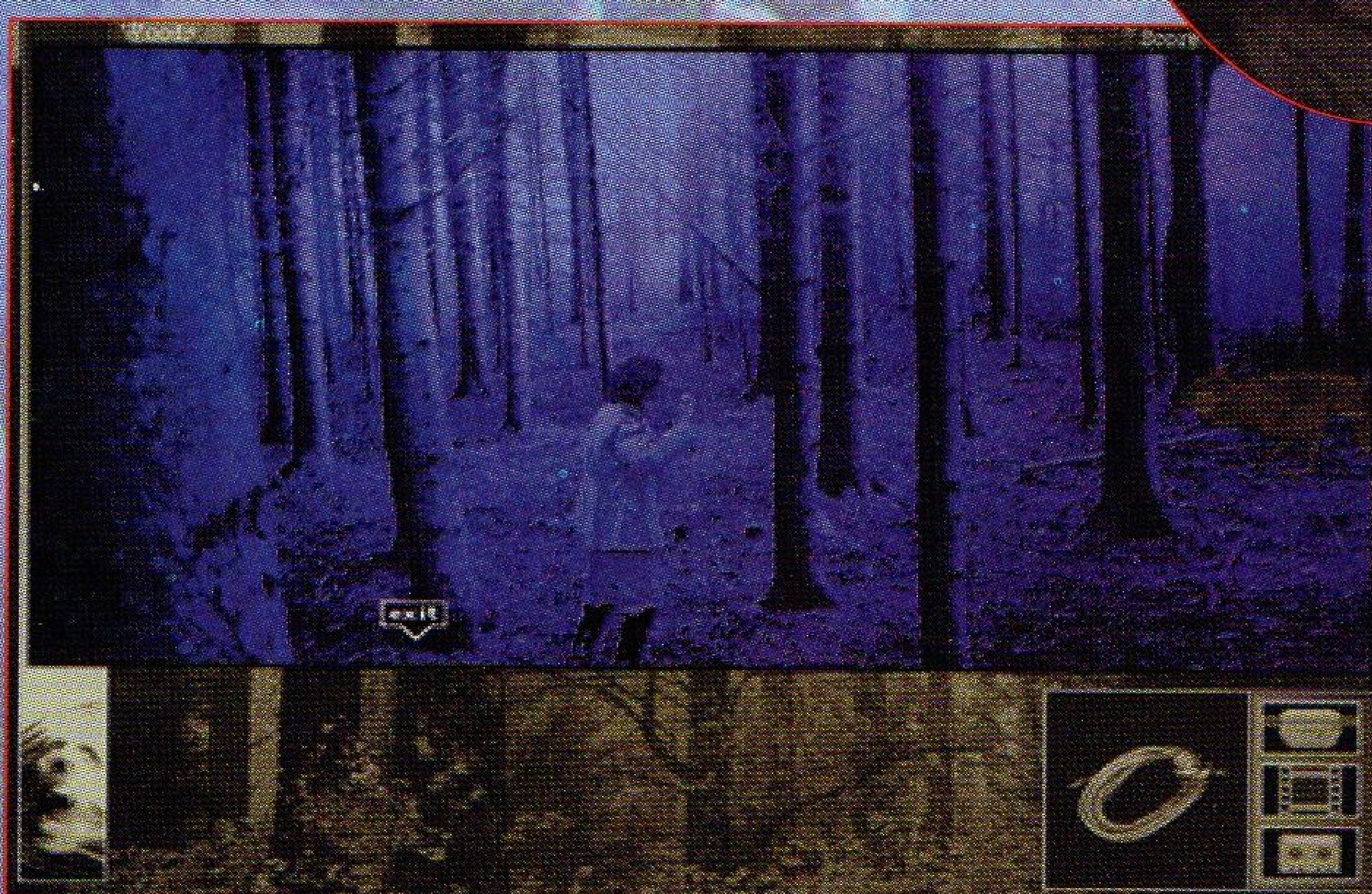
by Nino Bjeloš

Na početku moram priznati da sam prilično skeptičan što se tiče igara rađenih u FMV (Full Motion Video) sistemu i s fotorealističnim pozadinama. Preduge video sekvence koje se ne mogu prekinuti i pojavljuju se svake dvije minute dovoljan su mi razlog za to, jer ja ipak želim igrati a ne gledati igru. Ipak, kad sam došao u priliku da pogledam igru, znatiželja je prevladala. No prije nego što počnem sa njenim opisom podsjetimo se malo na radnju prvog dijela. Vi ste bili u ulozi Gabriel Knighta, vlasnika prodavaonice knjiga u New Orleansu, čije ambicije su usmjerene na to da postane horror pisac. Nakon što ste se počeli baviti istraživanjem serije ubojstava, nazvanih "Woodoo Murders", bivate uvučeni, zajedno sa svojom desnom rukom Grace Nakimura, u nevjerovatan svijet misterija i strave. Poslije mnogo obrata i raznih otkrića saznajete da ste vi posljednji iz loze lovaca na vještice, porijeklom iz Njemačke. I da ne ulazimo previše u detalje (zbog onih koji nisu igrali prvi dio a htjeli bi), nakon bespoštedne borbe vi pobjeđujete i odlazite u Njemačku gdje se nastanjujete u dvorcu svojih predaka. Ukupno gledano prvi je dio jako dobro napravljen, s dovoljno zapleta da zadrži vašu pažnju do kraja igre što je rezultiralo dobrim kritikama i popriličnim brojem prodanih kopija. Stoga ne čudi nedavni izlazak nastavka pod imenom Gabriel Knight 2: The Beast Within.

Radnja novog zapleta počinje odmah nakon kraja prvog dijela. Nakon što se smjestio na imanju Schloss Ritter u Njemačkoj, Gabriel je pomoću novaca otetih silama zla u prvom dijelu i prihoda od njegove nove knjige obnovio dvorac svojih predaka na nivo iz doba najveće slave. I kako to obično biva, da vam život ne bi bio previše miran pobrinula se skupina seljaka iz obližnjeg sela koja je došla u dvorac tražiti vas za pomoć (u skladu s vašom reputacijom kao "Shadow Hunter"). Od njih saznajete da je na obližnjoj farmi brutalno ubijena djevojčica (na mjestu zločina su ostavljeni razbacani dijelovi tijela). Policija je uvjerena da je to djelo dvaju odbjeglih vukova ali seljaci baš i ne vjeruju u to. Oni smatraju da je to djelo vukodlaka i došli su vas zamoliti za pomoć u potrazi za njim. Vi naravno pristajete i igra može početi. Što se same izvedbe tiče igra je doživjela neke promjene. Kao prvo pojednostavljeno je igračko sučelje. Tako više nema klasičnih "move", "open", "look" - ikona već sada postoji samo jedna. Pomoću nje vršimo sve ove radnje, zavisno od situacije u kojoj se nalazimo. To ne znači da je i rješavanje nekog problema jednostavnije, ili da će vam se pak dogoditi da slučajno pomaknute neki predmet ili rješite zagonetku. Npr. u ranoj fazi igre morat ćete napraviti gipsani odljev životinjskog otiska. U slučaju da niste vidjeli otisak, pritiskom na neki od objekata koji su vam potrebni za odljev, dobit ćete samo informacije o njemu. Međutim, nakon što ste vidjeli otisak i dobili ideju što napraviti, pritiskom na te objekte dobit ćete mješavinu s kojom radite odljev. Druga promjena je, kako smo već rekli, u grafičkoj izvedbi same igre što je posljedica okretanja tvrtke Sierra ka žanru interaktivnog filma. Tako su pažljivo crtani sprite-ovi i pozadine iz prvog dijela ustupile mjesto FMV sistemu i fotorealističnim pozadinama.



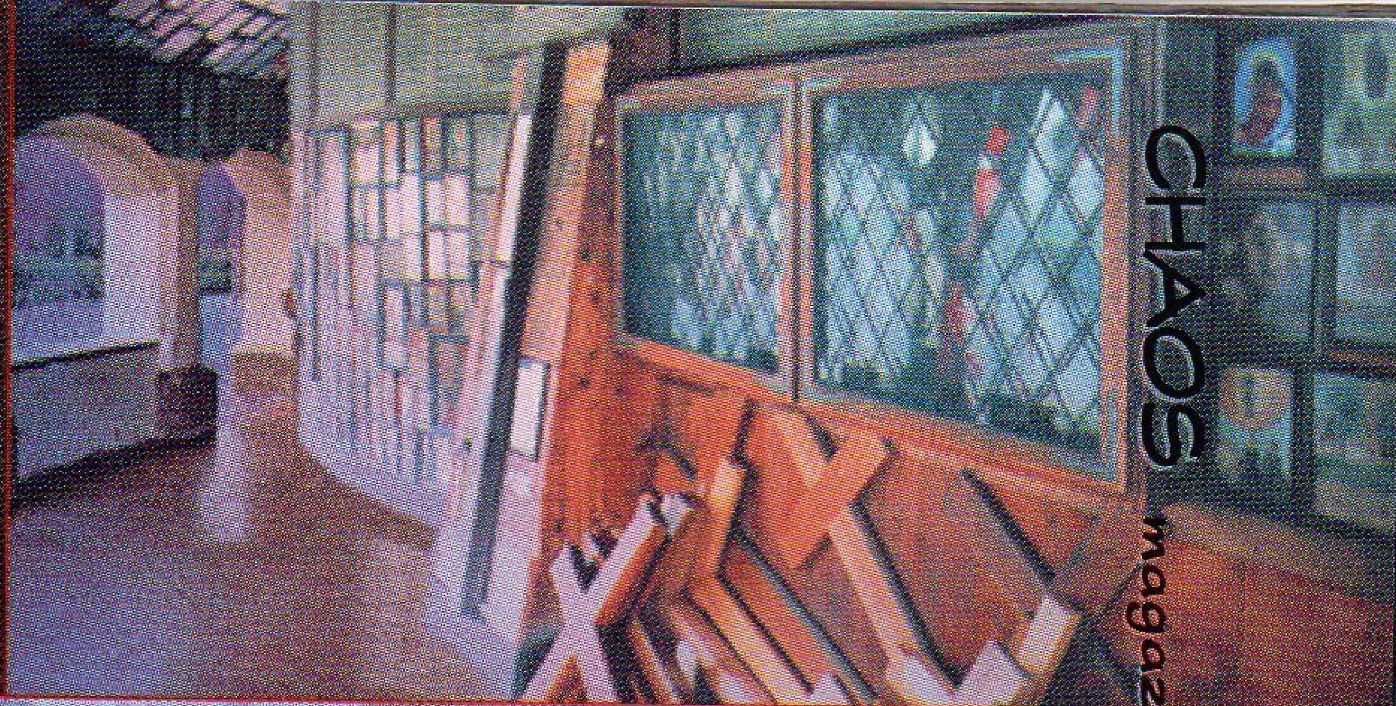
Nakon što sam vidio igru





though I have no idea if
complete garbage or not
in case it means someth
later on. Mrs. Smith did
Gabriel's tarot and mine
Basically, she claims th
there's this "high priest
a powerful feminine sp
guide" trying to warn Ga
about this black wolf stuff
assist him because Gabriel
in deep doo-doo. He's suppos
got this dual nature (yea
dumb and dumber) and he's going
to be going through one of two
possible transformations. The
spirit guide is trying to help
him pick the right one -
supposedly not just for him
(Gabriel) but for herself and/or
someone she represents as
well (maybe one of his old
creditors?).



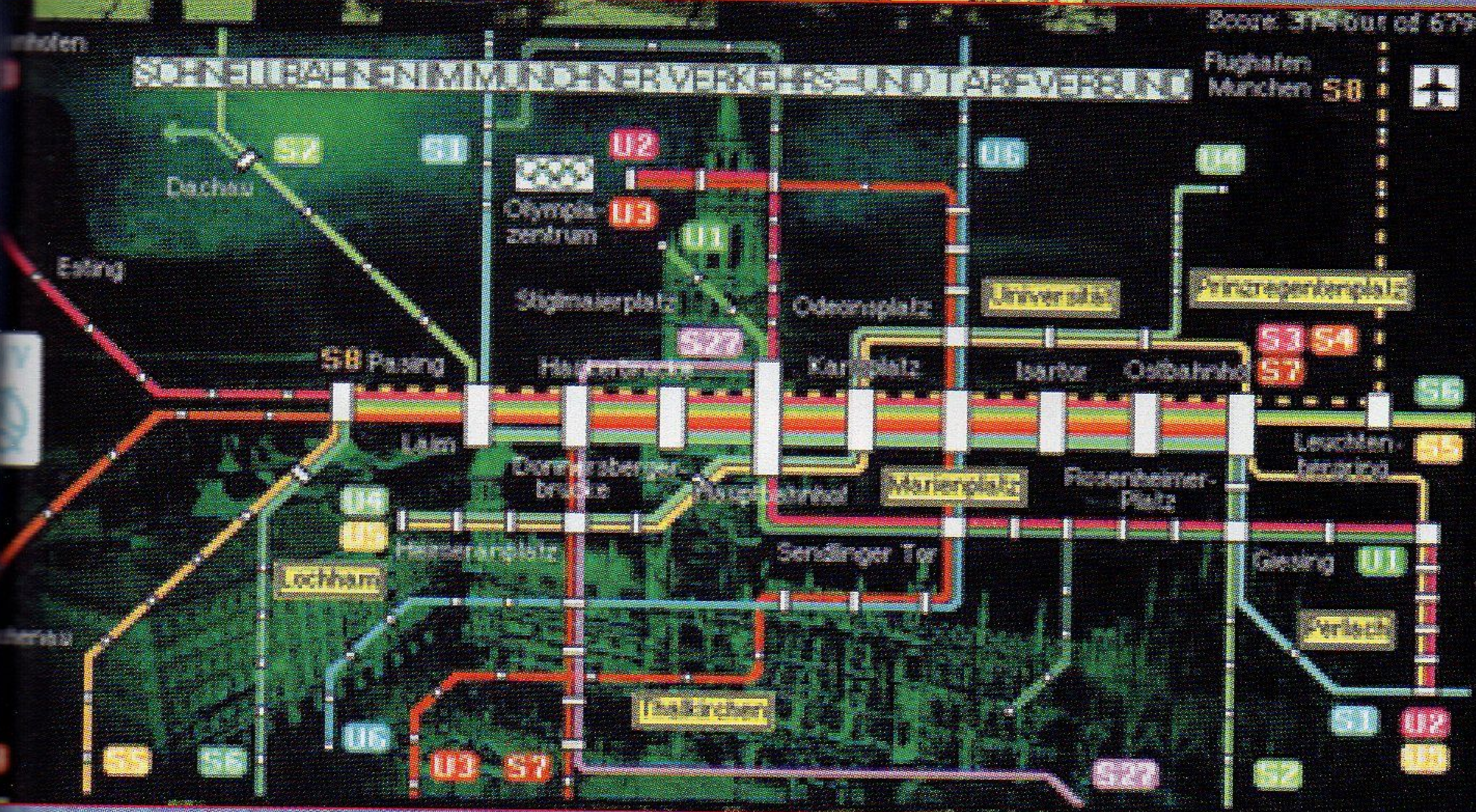


moram priznati da je moj skepticizam bio posve bez razloga i osobito pohvaljujem autore što su uspjeli izbjeći gotovo sve zamke koje se javljaju kod većine igara ovog tipa. Tako su video sekvence kratke i javljaju se kada glavni lik nešto napravi npr. uzme ključeve ili otvori torbu. Duže sekvence imamo na početku i kraju svakog poglavlja i kod razgovara s nekom osobom. Sama gluma je izvrsna usprkos činjenici da su glumci nepoznati - što je naravno dokaz da poznati glumci nisu preduvjet za dobar FMV ili informatičku horror avanturu. Podjednako važna stvar je i scenarij koji u slučaju da je loše napravljen, ništa pa ni dobra gluma ne može ga izvući. Na sreću to ovdje nije slučaj. Radnja je više nego zanimljiva, prepuna različitih zapleta, spletki i dvostrukih prijevara koje morate rješiti, a posebno pohvaljujem sam kraj igre. Nivo zagonetki je na najboljem nivo-u (barem meni) tako da one nisu prejednostavne mada su sasvim logične i vjerovatno će vam se desiti da se lupate po glavi kako se niste prije dosjetili traženog rješenja. Dodatni plus k zanimljivosti je i činjenica da svako poglavlje igrate sa drugim likom: prvo s Gabrielom, drugo s Grace, treće opet s Gabrielom itd. i to funkcionira prilično dobro zbog različitih osobina koje krase ove likove.

Ovdje je važno upozoriti na izrazitu detaljnost. Tako u slučaju da ste bilo što previdjeli, ma kako to nebitno bilo, nećete moći završiti poglavlje. Što je još gore, nećete dobiti osim malog hinta na mapi, nikakav trag što ste to propustili. Ako ste mislili da je Phantasmagoria prekratka, ovdje nećete imati tih problema. Igra je stvarno duga, dijelom i zbog togs što morate obaviti puno poslova kao što je slanje pisama, telefoniranje i sl. No nemojte se brinuti - igra je vrijedna cjelokupnog uloženog truda.

Sada nešto i o zvuku. Zvuk je jako visoke kvalitete, sa vrlo malo ili uopće bez šumova mada sam na par mjesta kod razgovora primjetio malo preskakivanje. Muzika je još više poboljšana u odnosu na ionako izvrsnu glazbu iz prvog dijela tako da sjajne orkestralne teme odlično upotpunjuju atmosferu pri igranju. Na kraju moram reći da sam ugodno iznenađen, počevši od izvedbe igre pa do njene priče, te da sam naučio da prvo treba nešto vidjeti pa onda suditi o tome. Uz sve to igra radi dobro i na običnoj 486-ici. GK2 dolazi da 6 CD-a, koja na sebi sadrže 6 1/2 sati video sekvenci i više od 20 likova s kojima morate komunicirati. Moja je preporuka da ako volite avanture i dobar horror, ovu igru ne smijete nipošto propustiti.





GABRIEL KNIGHT 2

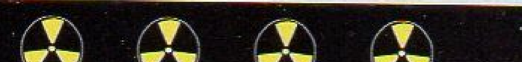
SIERRA

PLATFORMA: PC/CD, MAC/CD

OS: DOS, WIN/WIN95, MAC OS

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 486 DX/33, 8 Mb RAM

DOJAM 

IGRIVOST 

ZVUK 

GRAFIKA 

KONAČNA PRESUDA **82**

CHAOS Publishing Inc. CHAOS Publishing

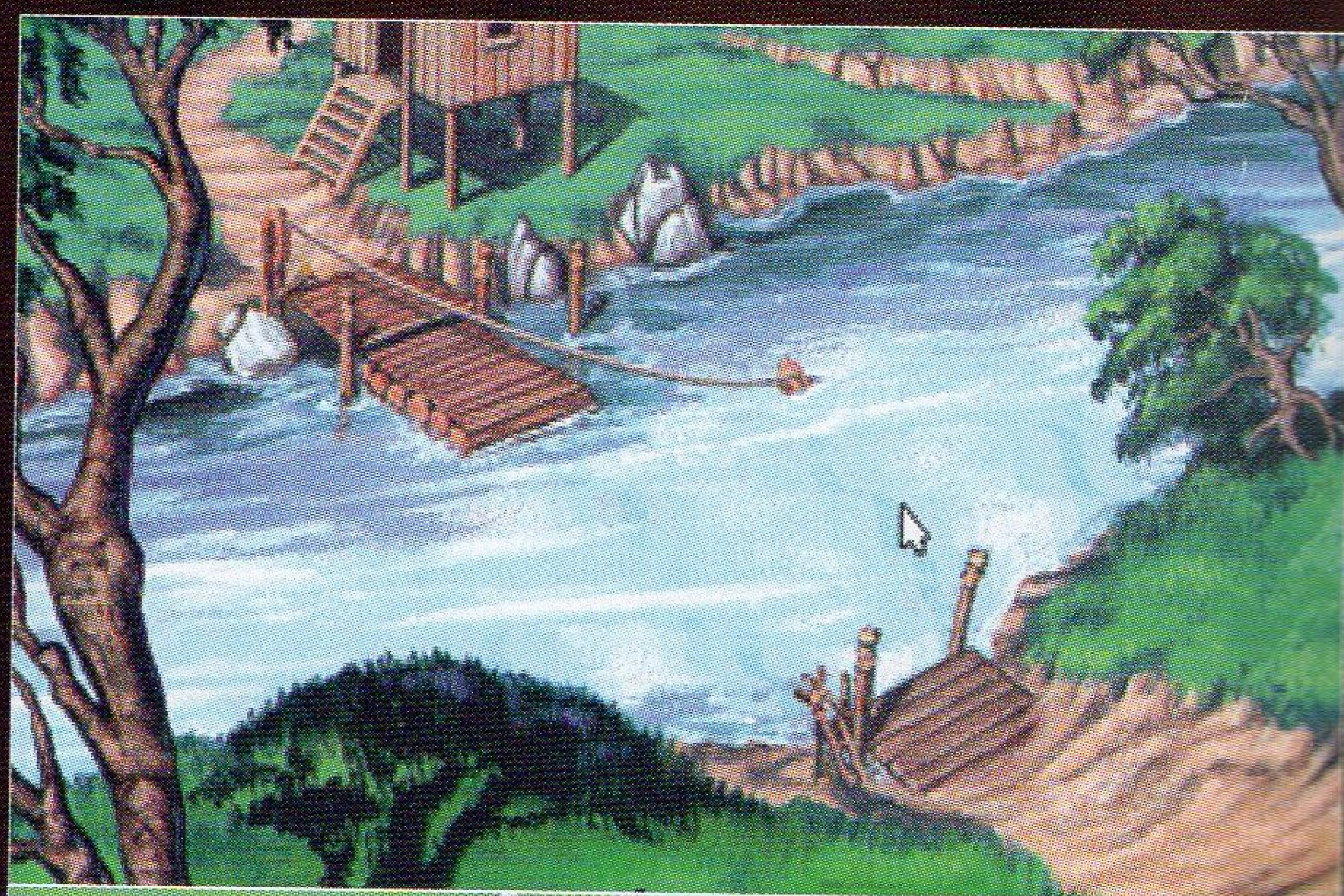
SHANNARA

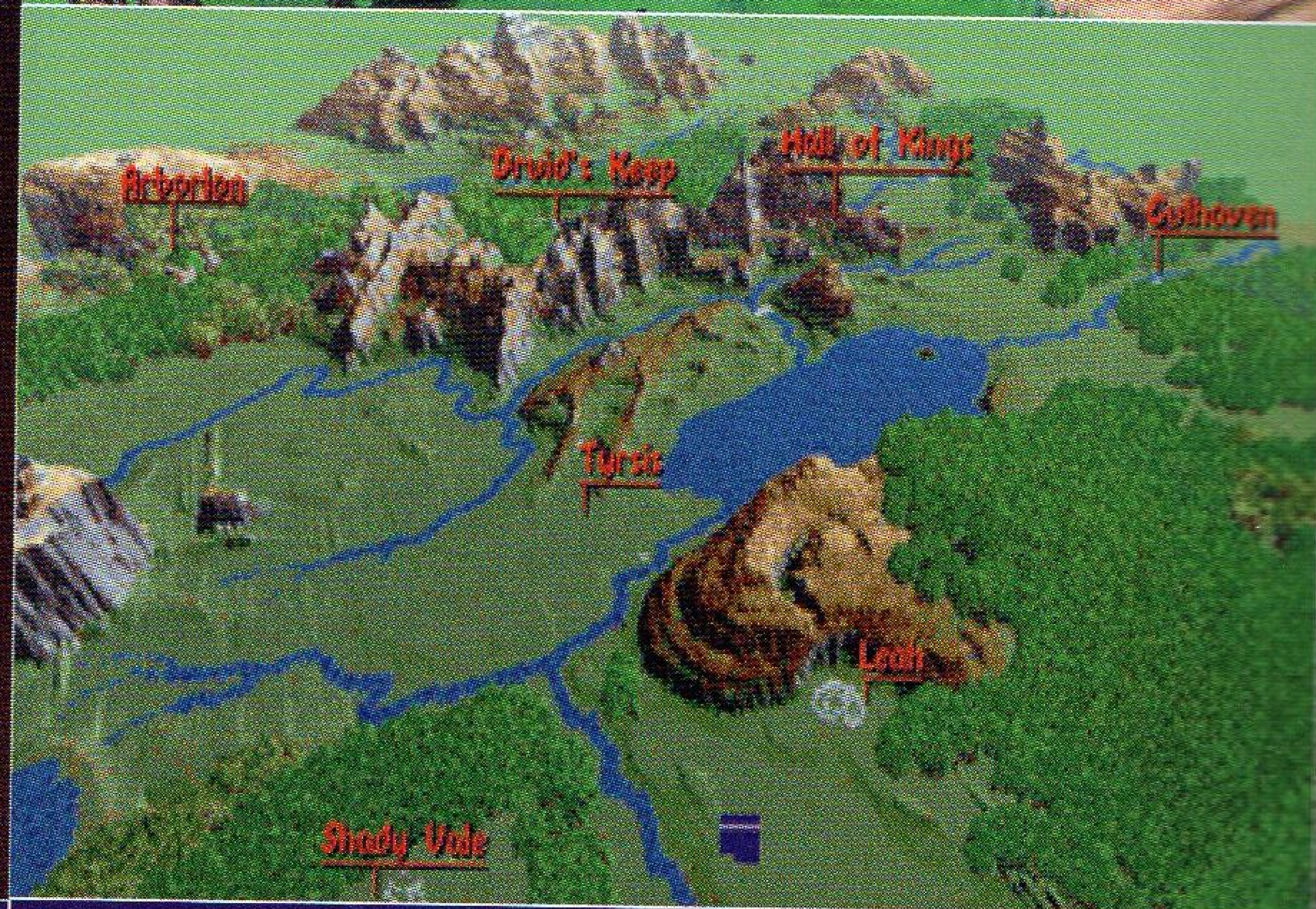
by Krešimir Čuk

Shannara je novi proizvod programerske kuće Legend i temelji se na scenarijima fantasy knjiga o Shannari (jednoj od najprodavanijih scenarija autora Terrya Brooksa). Shannara je svijet u kojem žive rase poput ljudi, elfova (vilenjaka), dwarfova (patuljaka), trollova, gnomova i još puno raznih dobrih i zlih stvorenja. Odjednom prirodni balans biva poremećen i svijet počne vrviti zlim stvorenjima. U tu priču dolazite vi kao "mladi" elf (70-etak godina za elfove tek je ulazak u punoljetnost) Jack Ohimsford (sin Shea Ohmsforda). Nakon svađe s vašim ocem odlazite na vaše omiljeno mjesto za pecanje kako bi se malo opustili. Tu vas neočekivano napada neki zli stvor (čudovište), te vas ranjava. Od njega vas spašava misteriozni druid koji izliječi sve vaše rane (Allanon) i ispriča vam svoju priču: Brona - warlock lord se vratio iz mrtvih (nakon što ga je pobjedio vaš otac prije mnogo godina) i sa sobom oslobodio sile zla koje trebaju pokoriti svijet. Jedina stvar kojom se Brona može pobijediti je Sword of Shannara - mač kojim ga je vaš otac porazio. Vi dobivate zadatak uzeti mač i nekako pobijediti zlog Brona (zvuči jednostavno, ali vjerujte mi kad se radnja zapetlja, to neće biti nimalo lako). Putujući prema gradu u šumi nalazite mladu ljepoticu koju je zarobila grana drveta padnući na nju. Pomognete ju osloboditi i saznajete da je ona kći kralj Maniona... (ona će biti s vama skoro kroz cijelu igru). Dosta sada o priči (nadam se da sam vas dovoljno zainteresirao) i krenimo na samu igru.

Za igru možemo reći da je dosad neviđena mješavina fantasy role playa i avanture koja izgleda naprosto savršeno!!! Možemo je podijeliti na dva dijela: onaj avanturistički i borba. Avanturistički dio je sastavljen od niza logičkih stvari koje trebate napraviti kako bi priča krenula dalje (npr. napraviti protuotrov za kralja, razbiti magičnu barijeru oko mača itd.).

Cijela igra je ustvari napravljena vrlo "logički" tako da neće predstavljati neki problem iskusnim avanturistima (meni je bila baš po mjeri - niti preteška niti prelagana), a ako stvarno negdje zapnete možete porazgovarati s ostalim članovima grupe koji vam mogu nešto korisno predložiti. Ekran se sastoji od dva dijela. Malo više od njegove 2/3 lijevo je slika scene na kojoj se nalazite. Sve slike su ručno crtane i bojene, te zatim digitalizirane u super vga rezoluciji (640 X 480) i izgledaju božanstveno (da ne spominjem animacije između nekih dijelova). Na onom preostalom dijelu nalazi se šest praznih kućica koje su namjenjene za likove koji vam se tjekom igre pridružuju. Kada vam se netko pridruži, jednu od praznih kućica će zamijeniti slika tog lika. Na svakoj slici (lika) u uglu nalazi se mala















vrećica (inventar). Pritiskom na nju prikazuju se sve stvari (onog lika kod kojeg ste pritisnuli). Kompas na desnoj strani vam služi za kretanje po lokacijama (kada je strelica crvene boje, znači da se u stranu gdje je strelica možete pomaknuti - ili na drugu lokaciju ili ako ste na karti doslovno kretanje u određenom smjeru). Pogled je iz perspektive prvog lica gotovo u cijeloj igri (kad putujete "na daleke udaljenosti" - između gradova onda imate izometrijski pogled na kartu a sebe vidite kao malu figuru koja se kreće po njoj). Još su nam dvije ikonice preostale u gornjem desnom kutu (undo i options). Undo, već pogađate poništi zadnju akciju koju ste napravili dok vam se u optionsima nudi niz stvari od helpa (pomoći) do i same povijesti Shannare. Sistem igranja je vrlo jednostavan. Prelaskom kursora preko predmeta na podnožju ekrana vam se ispiše njegovo ime (ispisuju vam se sve stvari a ne samo one s kojima možete nešto napraviti) te se jednim klikom na predmet iznad kompasa otvara popis stvari koje možete raditi s njim (npr. otvoriti, razbiti, pretražiti, razgovarati pa čak i ljubiti - samo ljepotice). Duplim klikom miša računalo samo napravi najlogičniju stvar u tom trenutku (npr. vrata - otvori, knjiga - čitaj ili slično). Combat mode tj. borba je napravljena na slijedeći način. Dolje na combat screenu nalazi se vaša družba dok su na gornjem dijelu neprijatelji. Vi dajete ostalim članovima naredbe što da rade (npr. napadaj vođu ili napadaj najslabijeg). Prvo napadate vi (svatko iz vaše grupe), pa zatim neprijatelji i tako sve dok jedna strana ne pobijedi. Status vašeg fizičkog zdravlja prikazan je zelenom linijom iznad vaše slike (što je ona duža to ste zdraviji). Kroz cijelu igru vas prati lagana smirujuća muzika komponirana od tima muzičara koji su radili na projektu "The 7th guest" te se sasvim dobro uklapa. Likovima su glasove "posudili" glumci pa je tako većina dijaloga digitalizirani govor koji uvelike pomaže u uživljavanje u igru. Dakle, ako želite igrati igru bez previše nasilja s prekrasnom grafikom i dobrom zvučnom podlogom, te ako želite pokrenuti na rad one sive vijuge u vašoj glavi onda je SHANNARA prava igra za vas. Keep playing.

SHANNARA

LEGEND

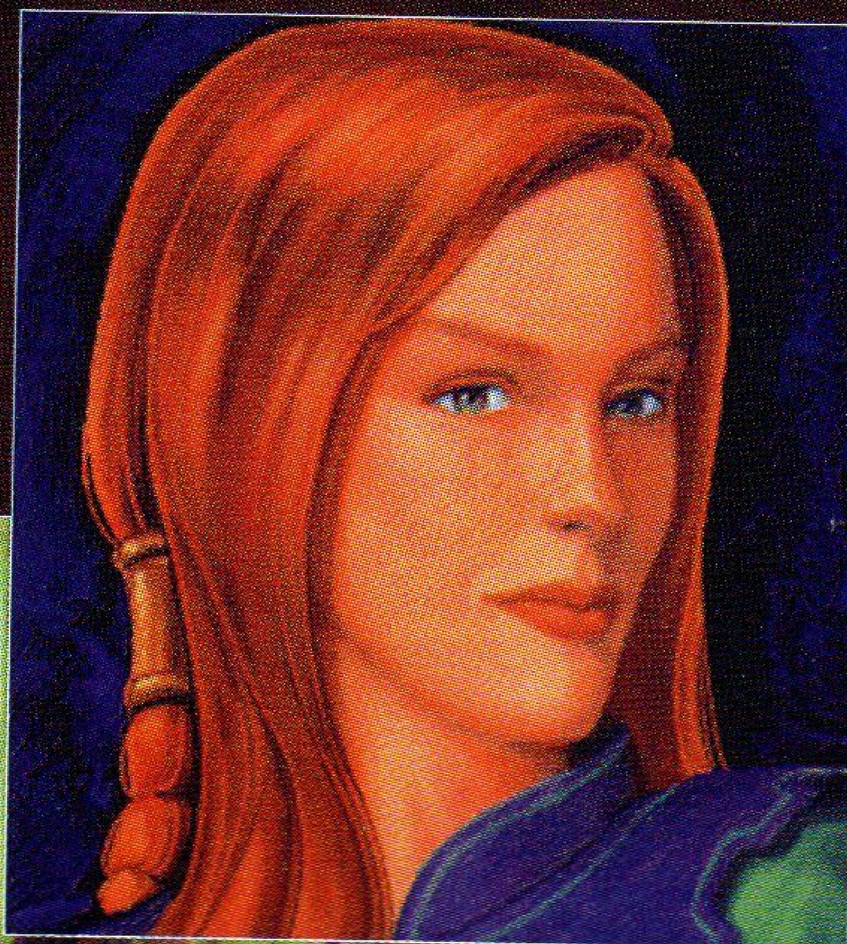
PLATFORMA: PC/CD

OS: DOS

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 486 DX/33, 4 Mb RAM

DOJAM	☢ ☢ ☢ ☢
IGRIVOST	☢ ☢ ☢ ☢
ZVUK	☢ ☢ ☢
GRAFIKA	☢ ☢ ☢ ☢

KONAČNA PRESUDA 68







NOCTROPOLIS

RJEŠENJE by Filip Sladetić

Ovo je potpuno rješenje igre Noctropolis...

APARTMENT:
Idite u adjacent room. Uzmite sweepstakes material sa vrha stola. Uzmite comic. Kada se probudite i zazvoni zvono, recite dopremljaču da ste vi Peter Gray i dajte joj sweepstakes ticket. Nakon što pročitate novicomic, iskoristite silver token kako bi bili transportirani na Noctropolis.

MAIN STREET:
Razgovarajte sa newsstand clerk-om i ponudite mu strip a on vama neka da novine. Pitajte ga za Father Desmonda da bi otkrili katedralu na svojoj putnoj mapi.

OUTSIDE CATHEDRAL:
Razgovarajte sa dječakom koji sjedi na ogradi (ako želite). Uzmite wire na lijevoj strani ograde i loose metal fence strut. Otvorite access panel na desnom fencepostu. Iskoristite wire i strut kako bi ubili gargoyle.

INSIDE CATHEDRAL:
Idite do confession bootha. Snimite poziciju jer ovdje možete poginuti. Pitajte Father Desmonda o Stiletto. Zapazite da vam je dao skull jawbone.

STILETTO'S APARTMENT:
Pokušajte pričati sa Stilettom ako vam je stalo. Sada će vas samo odbiti, naravno.

MAIN STREET:
Pođite u Hall of Records. Iskoristite bone kako bi otkrili mausoleum od records klerka. (Zapazite da je klerk mala sjenovita figura na sredini ekrana tako da možete sa njim razgovarati kasnije ako želite).

MASOLEUM:
Idite do side gate and door. Pomaknite corpse u foreground. Uzmite ključ koji se nalazio ispod corpsea. Pročitajte što piše na locked coffin. Iskoristite ključ kako bi ga otvorili i vidjeli što je unutra.

INSIDE MASOLEUM:
Nakon što vas istuku, pomaknite statue u pozadini. Idite do den isod koristeći stepenice. Uzmite spear sa jedne od desnih statua i pokušajte pry open the grating i pobrinite se da pomaknete pillow kako bi otkrili i pogledali Succubus' journal.

INSIDE CATHEDRAL:
Razgovarajte sa Father Desmondom i lovite bombu pomičući pillow ispred oltara (shvatit ćete). Uzmite chalice i napunite ju sa holy water. Snimite poziciju jer možete poginuti u slijedećoj sceni kod Shadowlaira. Nakon što se Stiletto pojavi iskoristite chalice kako bi prolili holy water na Succubus.

SHADOWLAIR:
Razgovarajte sa Stilettom, napadajući ju svaki put kad ona napadne vas i onda kada će biti iscrpljena ...poljubite ju. Ako to ne učinite ona će otići u svoj apartment gdje joj se možete ispričati i reći joj da vam se opet priključi. Proučite two hidden panels u pozadini najdesnijih columns i uzmite Darksheer suit, noctroglyph, i grenade. Idite do pool kako bi napunili grenade i noctroglyph kada ćete ih koristiti

SUNSPIRE BUILDING:
Razgovarajte sa čuvarom i pokušajte ga uvjeriti da ste vi city inspector.

Nakon što ne uspijete ući unutra razgovarajte sa Stiletto i recite joj da malo odugovlači kod guarda. Idite do wooden planks i uzmite glass cutter. Pomaknite bricks na liftu i podignite lijevo motor kako bi se podigli na drugi kat. Uzmite shard of glass iz bucketa, pa tada idite natrag na područje pokraj guarda. Pogledajte truck kako bi otkrili greenhouse. Morali ste čuti ime Sam Jenkins od guarda, a ako niste onda opet razgovarajte sa njim. Morate obavezno dobiti to ime jer inače nećete moći završiti igru.

CYGNUS CONSTRUCTION:
Razgovarajte sa sekretaricom, Wandom. Spomenite joj da je jako vruće u prjedvorju i složite se sa time da uvjerite Leona da popravi air conditioning da bi vi zauzvrat vidjeli Sama Jenkinsa. Idite kroz desna vrata u A/C room. Razgovarajte sa Leonom da pokrene zrak. Kada ovaj ne uspije, razgovarajte sa Stiletto te joj recite da otkrije o A/C. Pomaknite crveni prekidač kako bi zrak ponovo počeo strujati. Natrag u prijedvorje, tamo neka vas Wanda pusti u Sam Jenkinsov office. Razgovarajte sa njim o njegovom šefu, Ms. Shoto. Idite nazad u predvorje (lobby) i pričajte sa Wandom o Ms. Shoto. Pokupite karticu za pristup liftu i kad Wanda krene po stepenicama gore idite u lift i iskoristite karticu. Razgovarajte sa Ms. Shoto na 99-tom katu o Sunspire zgradi i o njihovim načinima zarade.

MAIN STREET:
Razgovarajte sa newsstand clerkom i pitajte ga o greenhouse kako bi otkrili tu lokaciju na svojoj mapi.

GREENHOUSE:
Budite sigurni da ste proučili kamion na desnoj strani. Uzmite sjemenje i plant formulu. Iskoristite glass cutter na glass panel na lijevo od vratiju te uđite unutra. Zavalite se i slušajte što vam ima za reći Greenthumb, pa onda iskoristite liquidark grenade da se oslobodite biljki. Nađite Stiletto i izađite odozada van. Pokupite opera notice koja se nalazi ispred greenhousea.

SHADOWLAIR:
Izliječite se time što idete u liquidark pool.

MAIN STREET:
Pitajte records clerka u Hall of Records o opera housea kako bi i nju našli na svojoj mapi.

OPERA HOUSE:
Razgovarajte sa prostitutkom ako baš želite. Idite unutra pa razgovarajte sa Tophat te naravno prihvatite da vi pronađete leće.



OBSERVATORY:
Iskoristite noctroglyph da postanete nevidljivi. Idite kroz prednja vrata observatorya pa iskoristite seeds i plant formulu da probušite rupu za ulaz u zidu. Bolje za vas da snimite igru. Idite unutra i gledajte dio gdje se tri različita svjetla za traženje kreću po podu. Idite dolje te pokupite screwdriver. Pričekajte pravi trenutak i krenite na drugi kraj ekrana pokraj oil cana. Uzmite oil can i journal sa platform lifta i tada pomaknite lift do teleskopa. Iskoristite oil i screwdriver kako bi otvorili telescope panel, te uzmite leće. Pomaknite lift dolje i snimite poziciju. Vratite se nazad do izlaznih vratiju između onih svjetala.

OPERA HOUSE:
Razgovarajte sa Tophat ponovo, dajući joj leće. Ovdj će vas raniti i ostaviti, a kad se probudite razgovarajte sa janitorom i nek vas on oslobodi. Snimite igru za svaki slučaj. Uzmite Tophatove noževe. Pogledajte kolekciju stvari pokraj large diska. Pokušajte pomaknuti oba stage controlsa da otkrijete lokaciju electric trap doora. Pomaknite trap door nazad gore i uzmite brick iz nakupina. Stanite na trap door da iskoristite brick kako bi ju bacili na trap door control, aktivirajući ih i mičući vas ispod stagea. Pogledajte malo uokolo uzimajući jewelry i makeup kit. Pomaknite kostime sa vaše desne strane otkrivajući vrata. Nakon što prođete kroz vrata na drugu stranu iskoristite screwdriver na vrh boilera kako bi se otvorila slijedeća vrata,a tada otvorite water supply i iskoristite hose. Prođite kroz ta vrata i razgovarajte sa bandom. Prodajte knives i jewelry sa bandom te dobijte informacije od Stiletto o buttcher shopu.



SHADOWLAIR:
Ponovno se izliječite u liquidark poolu.

MAIN STREET:
Otkrijte butcher shop lokaciju od newsstand clerka.

BUTCHER SHOP:
Razgovarajte sa butcherom, prodajući newspaper za sausage. Idite kroz lijeva vrata u meat locker. Uzmite jednu od meat hooksa i pomaknite carasses na desno kako bi otkrili vrata. Nakon što ste zatočeni pomaknite acid sa nogom i tada pomaknite tray sa lijeve strane noge oslobađajući Stiletto. Uzmite jednu od empty beakers sa zida i otiđite. Snimite poziciju.

MAZE:
Krećite se brzo kako bi imali vremena da riješite zagonetku na kraju mazea. U corpse room, uzmite battery acid koristeći beaker. Idite kroz vrata do prve sobe pa kroz ventilator(?!) do druge sobe. Uzmite kotač sa lijevog djela i iskoristite staklo glass da prerežete rope. Idite natrag u prvu sobu i iskoristite rope kako bi se prebacili kroz zid. U slijedećoj sobi, iskoristite acid da oslobodite chain i napravite si put do druge sobe. U slijedećoj sobi idite do centralnih vratiju. Iza ovih vratiju je velika pipe soba. Uzmite cement rod s poda i idite nazad do catwalk/hanging sphere mjesta. Iskoristite rod da pomaknete catwalk i iskoristite catwalk da idete do slijedeće sobe. Iskoristite wheel da presječete water supply. Idite nazad do mjesta gdje ste našli cement rod. Idite u pipe i do blijeskajućeg kraja tunela. Razgovarajte sa žrtvom i ponudite mu makeup kit. Snimite poziciju. Poredajte pegove tako da svaki red ima 3 bijela, plava, ili crvena pega u redu setirajući strijele na kraju svakog reda. Jedno od rješenja je da mičete ovim putem:
7 2 5 9 6 3 8 5 9 6 3 8
2 5 9 3 6 2 8 4 1 7 0.

SHADOWLAIR:
Izliječite se u liquidark poolu. Gledajte kompletnu golotinju i tada bivajte prebačeni do Drealmer's realma.

DREAMWORLD:
Ovdje razgovarajte sa Drealmerom. Uzmite bucket of paint pokraj funhousea. Krenite unutar grinning facea, pa u tower sa demonom i upalite lamp na podu. Idite van u clown's mouth i pokupite dentist's pick. Potom ponovno van i iskoristite pick na boarded-up funhouse. Idite unutra i uzmite spare match. Odite nazad u grinning face, i tada se primaknite clownu. Idite kroz screen door u thorny room. Tamo iskoristite lamp da osvjetlite corpse. Pokupite egg sack/cross koji će pasti. Uzmite strand of web iz pozadine gdje je egg sack pao. Nazad do demona i iskoristite egg sack/cross. Uzmite diamond i idite nazad do screen room/table područja. Iskoristite diamond da prerežete staklo glass, pomaknite pepper shaker, te uzmite peppera. Odsećite nazad unutar clown moutha i iskoristite pepper. Uzmite brush i iskoristite ga taman ispred clown's moutha na canvas. Idite kroz canvas door do rook towera i iskoristite web kako bi se popeli do prozora. Pomaknite mat da pronađete key, i tada idite kroz vrata i razgovarajte sa Drealmerom.

CYGNUS CONSTRUCTION:
Razgovarajte sa Ms. Shoto ponovno na 99om katu. Otkrijte o Whispermanu od nje. Idite ispred Cygnus Building da manholea. Uzmite spar sa lamppost base i iskoristite ga da otvorite manhole. Idite u manhole. Pretražite debris u kotlovnici; pokupite chunks of broken chairs i stavite ih u kotlovnicu. Idite kroz otvor i razgovarajte sa Whispermanom kako bi otkrili Flux's location. Vratite se nazad do Cygnus elevatora i iskoristite journal code kako bi išli do krova. Iskoristite meathook da se prebacite preko do Sunspire buildinga.

SUNSPIRE INTERIOR:
Odite 2 puta gore, uzimajući broom handle, tape, i rope. Iskoristite sausage i rope da se riješite psa, tada iskoristite handle, hook i tape da otkrijete dio ropea i da se prebacite preko.



SUNSPIRE TOP:
Razgovarajte sa Lumisheerom i iskoristite gold token kada je nešto stvoreno. Napokon, gledajte završnu animaciju, zasluge i nadajte se boljoj prilici za bolje rezultate u manje seksističkoj igri sa boljim glumcima, video sekvencama, težim zagonetkama i situacijama, boljim dijalozima, te heroju bez tako blesave frizure.

SHIVERS

by Filip Sladetić

Što tama skriva, teror otkriva.
Odmah bih na početku prešao na samu igru, jer nema smisla trošiti riječi i stranice na opisivanje grafike i zvuka kad je u pitanju Sierra. K tome kad se još doda da je igra digitalizirana na crtanu podlogu...
Igra dolazi na 1 Cd-u i uz nju ćete dobiti nekakvu vrstu Manuala, koji nije ništa drugo nego knjižetina u kojoj ćete moći saznati kako je napravljena igra, tko ju je radio, čija je ideja bila i takve "gluposti". Osim toga u manualu imate i walkthrough igre koji je vrlo pametno napravljen, i to tako da je napisan u stilu priče po kojoj vi igrate. Na kraju stranice se nalaze hintovi potrebni da bi prošli određen dio igre.

Toliko o manualu, a sad stvarno na igru...
U samoj igri imati ćete (kao i u svakoj avanturi) na dnu ekrana neku vrst vodiča tj. onoga što možete raditi, dok će vam se većina stvari pojavljivati po samom ekranu.

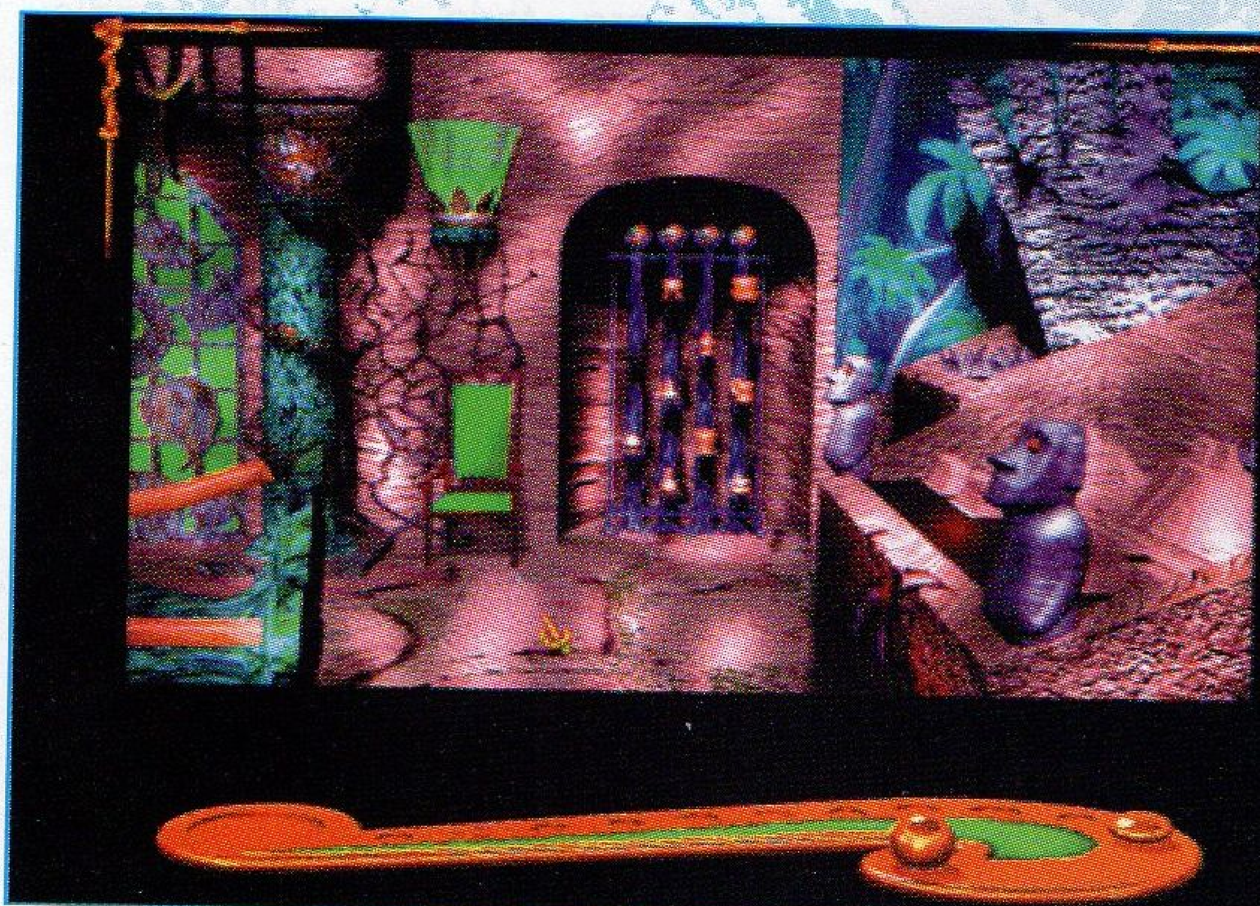
Na tom doljnjem dijelu ekrana važniji su: -Eyeball (oko), kod kojeg ćete zamjetiti, da ako imate neku stvar kod sebe u inventaru, ono će biti otvoreno (i tako vam davati do znanja da vas gleda). Ako kliknete na to oko (uh..bocnuli ste ga), moći ćete bolje pogledati i promotriti, a i proučiti ono što imate kod sebe. Pomičite svoj kurzor lijevo i desno i tako će se i vaš inventar kretati. Mislim da daljnje objašnjenje stvarno nije potrebno.

Life Essence (vaše stanje), to je jedan neonski zeleni stupac u sredini (dolje), kod kojeg ćete vidjeti kakvo je vaše stanje nakon svakog puta kada ste napadnuti ili kada iskoristite krivi talisman i ćup. Čim ste bliži smrti (mama...ja se bojimmmm), tim se iz zelene boje sve više taj stupac pretvara u crvenu. Svoju energiju dobijate nazad kad god ulovite te male, ružne, glupe i nadasve neprimamljive duhove.



Cilj ove igre je preživjeti noć (shvatiti ćete u uvodu), tako što ćete uhvatiti svih 10 ixupija (zašto ja uvijek moram dobijati takva imena????) ili ti zle duhove koji se šeću okolo po muzeju. Ixupiji su neka vrst zlih duhova koji uzimaju elementarne oblike tj. vodu, zemlju, vatru i sl., i izuzetno su zli. Vaš je cilj u igri da ulovite sve Ixupije u njihov vrč sa talismanom koji označavaju element kojeg je Ixupi preuzeo. Npr. morate uloviti vodenog duha tako da nađete odgovarajući vrč i talisman koji su dekorirani sa simbolima vode. Budite izuzetno pažljivi jer možete poginuti na puno mjesta.

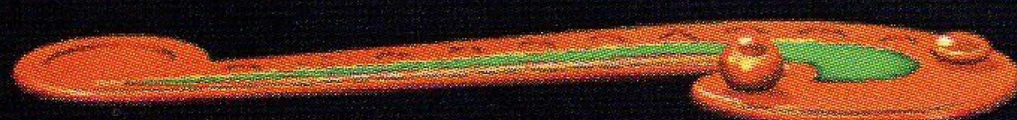
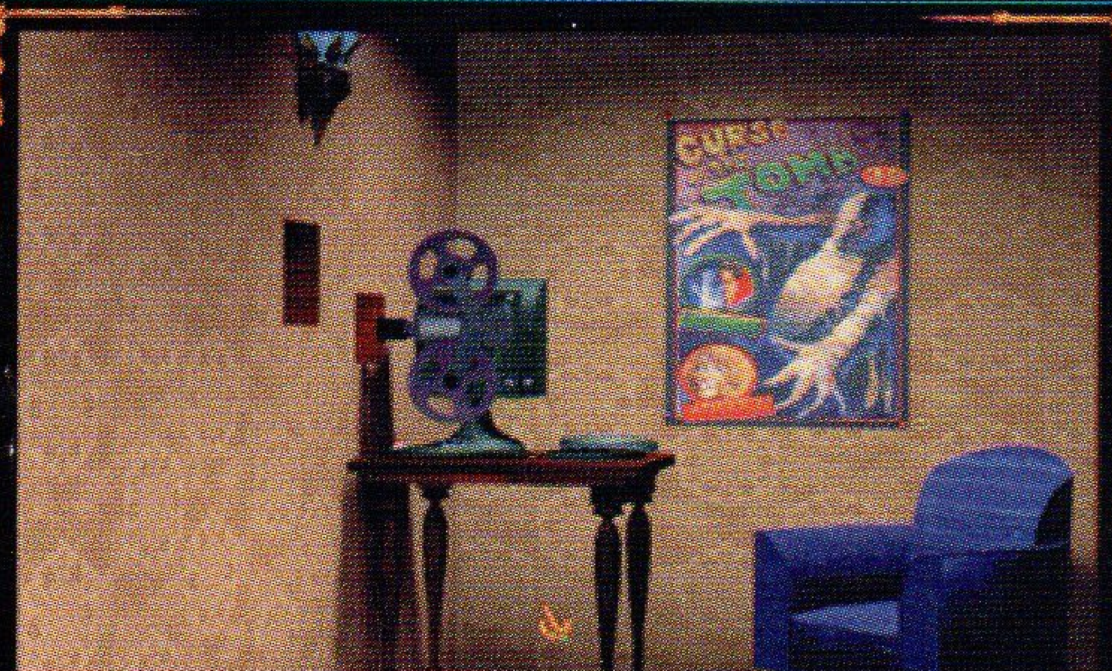
Ponekad dok igrate kurzor vam se neće promijeniti kada pređete preko nečega što se nalazi na ekranu. To ne mora značiti da se ništa ne dešava, jer vam se uvijek i u











svakom trenutku može desiti neko iznenađenje! Zato pokušajte klikati na sve što vam se učini zanimljivim, jer nikad ne znate što će se desiti. Što se tiče bodovanja, tu vrijedi ono staro..čim ste znatiželjniji, tim ćete više bodova dobiti. Ali bez glupih fora, da neke stvari ponavljate par puta (ipak niste plavuša) jer to stvarno nije u redu. Bodove možete isto tako lako i izgubiti, i to kad budete napadani ili kada iskoristite krivi talisman ili vrč na Ixupija. Zato, ako gledate na vedru stranu tame, onda ćete shvatiti da, ako ulovite ixupija, dobijate mnooogo bodova a i vaša se energija obnavlja (tako da vam to može vrlo dobro koristiti). Svoju statistiku možete pogledati tako da odete u meni sa opcijama (options menu).

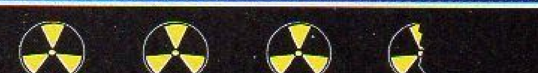
Mislim da bi ovo bio dovoljan uvid (ili uvod) u igru, pa na vama ostaje da cijelu igru razotkrijete sami.

SHIVERS

SIERRA

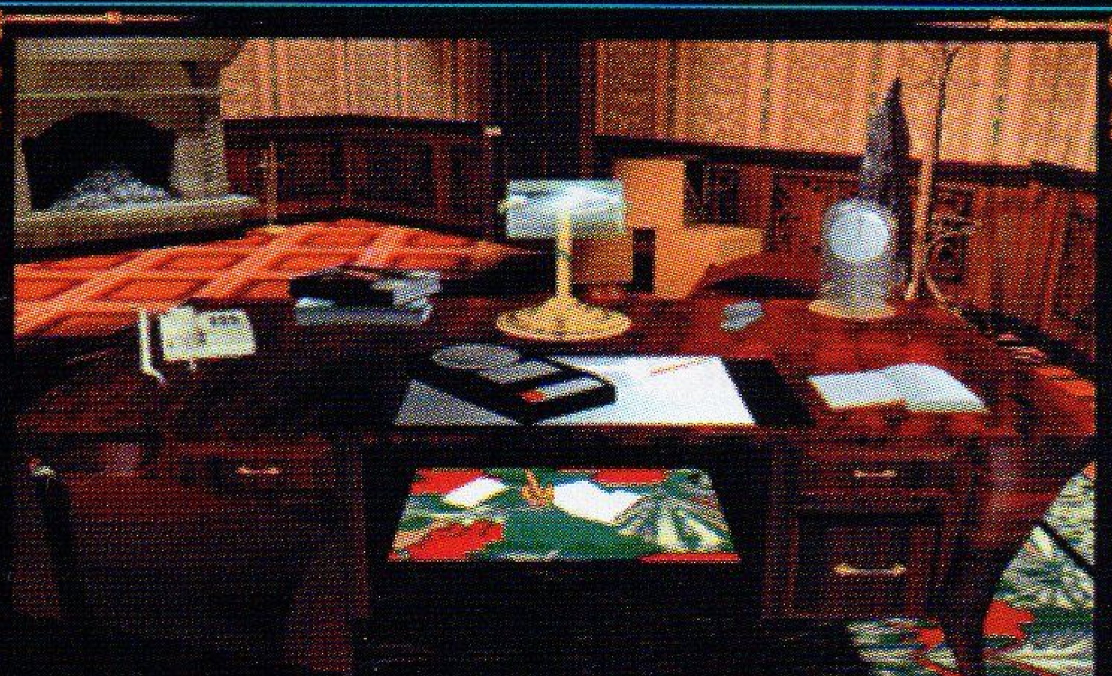
PLATFORMA:	OS:
PC/CD	WIN

MINIMALNA KONFIGURACIJA:
486 SX/33, 8 Mb RAM

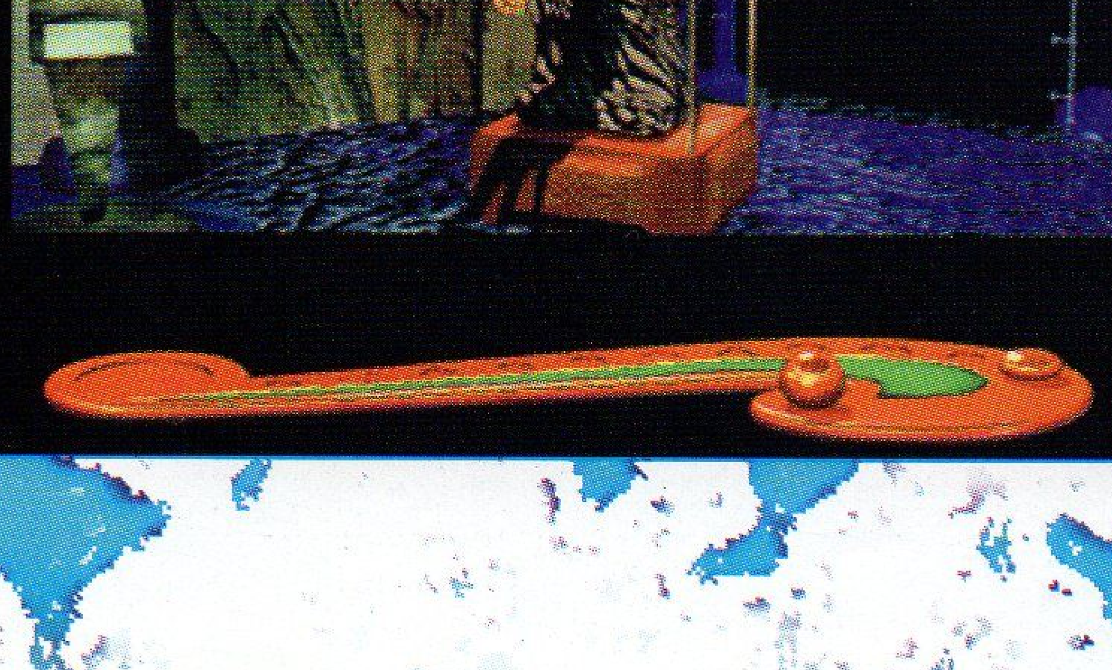
DOJAM	
IGRIVOST	
ZVUK	
GRAFIKA	

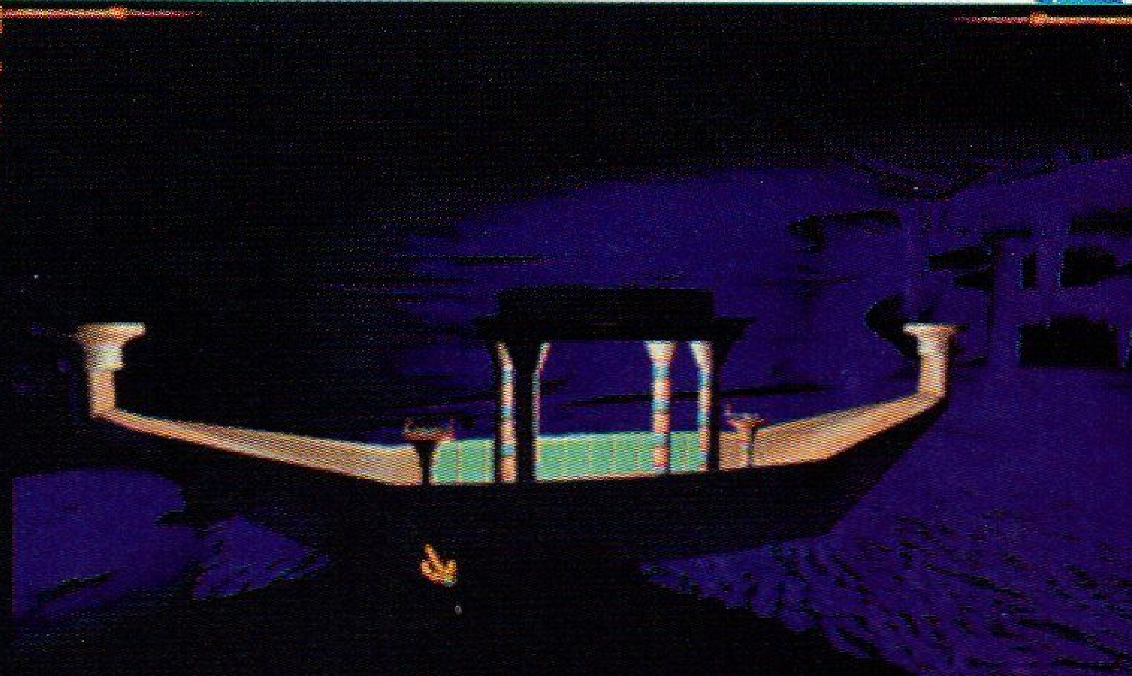
KONAČNA PRESUDA **87**












TIME GATE

by Tomislav Šimenc

Tvrtka "Infogrames" poznata je svim ljubiteljima dobre kompjuterske igre. Njihov "model" igre, koja je spoj klasične istraživačke avanture i akcione igre polučio je nezapamćen uspjeh i stvorio kult od trilogije "Alone in the Dark" (sva tri nastavka te igre osigurala su i meni mnoge besane noći). Zahvaljujući mom genijalnom prijatelju, koji mi je za rođendan poklonio "Time gate - Knight's Chase", uvidio sam da gospodin Bruno Bonnell i njegova ekipa ne mijenjaju konja koji dobiva: Uvod, od kojeg Vam se ledi krv u žilama, prikazuje starog Templara i glavnog inkvizitora Wolframa u mačevanju, nakon kojeg samo jedan ostaje na nogama i upućuje očajnički poziv...

Vi ste u ulozi Williama Tibbsa, mladog Amerikanca koji studira pravo u Parizu. Zaručnicu Vam je oteo Wolfram, zli inkvizitor koji je u savezništvu sa Silama Mraka i svim silama se trudi zatrti red Templara, vitezova zaštitnika hodočasnika na Kristov grob. Zadaća Vam je doći iz godine 1995. u ljeto gospodnje 1329., gdje u mračnim katakombama Zapovjedništva Templara morate prihvatiti Wolframov izazov i sukobiti se s njegovim mračnim saveznicima.

Glavni izbornik vam pruža: pokretanje nove igre, snimanje igre, učitavanje igre, konfiguriranje zvuka, podešavanje glasnoće zvuka, gledanje uvoda i biranje nivoa težine igre. Komande u igri su vrlo jednostavne: Strelice (CURSOR KEYS) daju liku smjer kretanja ili rotacije, SHIFT+strelica za naprijed je trčanje, a ENTER otvara dodatne mogućnosti: borbu (golim rukama ili oružjem), guranje, pretraživanje ili korištenje svakog pojedinog predmeta iz inventara. Borite se tako da, dok držite stisnutu razmaknicu, stisnete neku od strelica. Različite strelice daju različite udarce. Tipka CTRL služi za obranu od udarca.

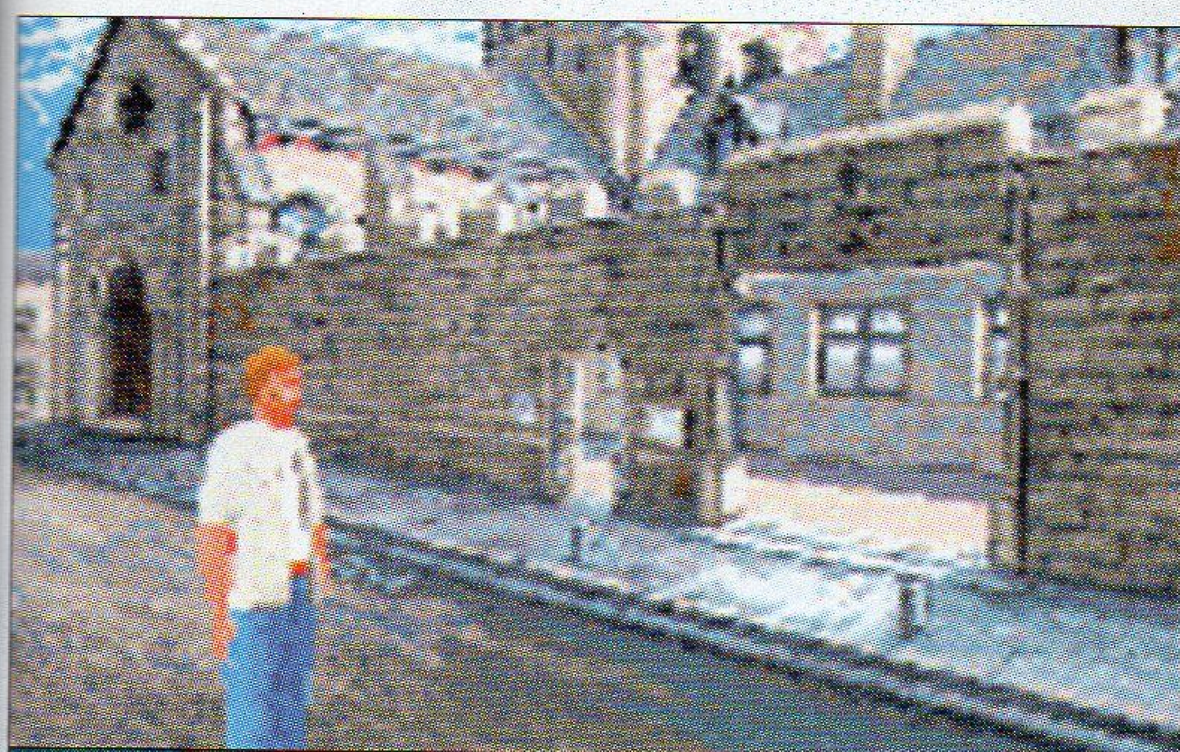
Guranje predmeta i pretraga vrši se postavljanjem u pogodni položaj i pravi smjer, te pritiskanjem razmaknice i strelice. Dodatne tipke u igri su: S - uključuje / isključuje zvučne efekte;

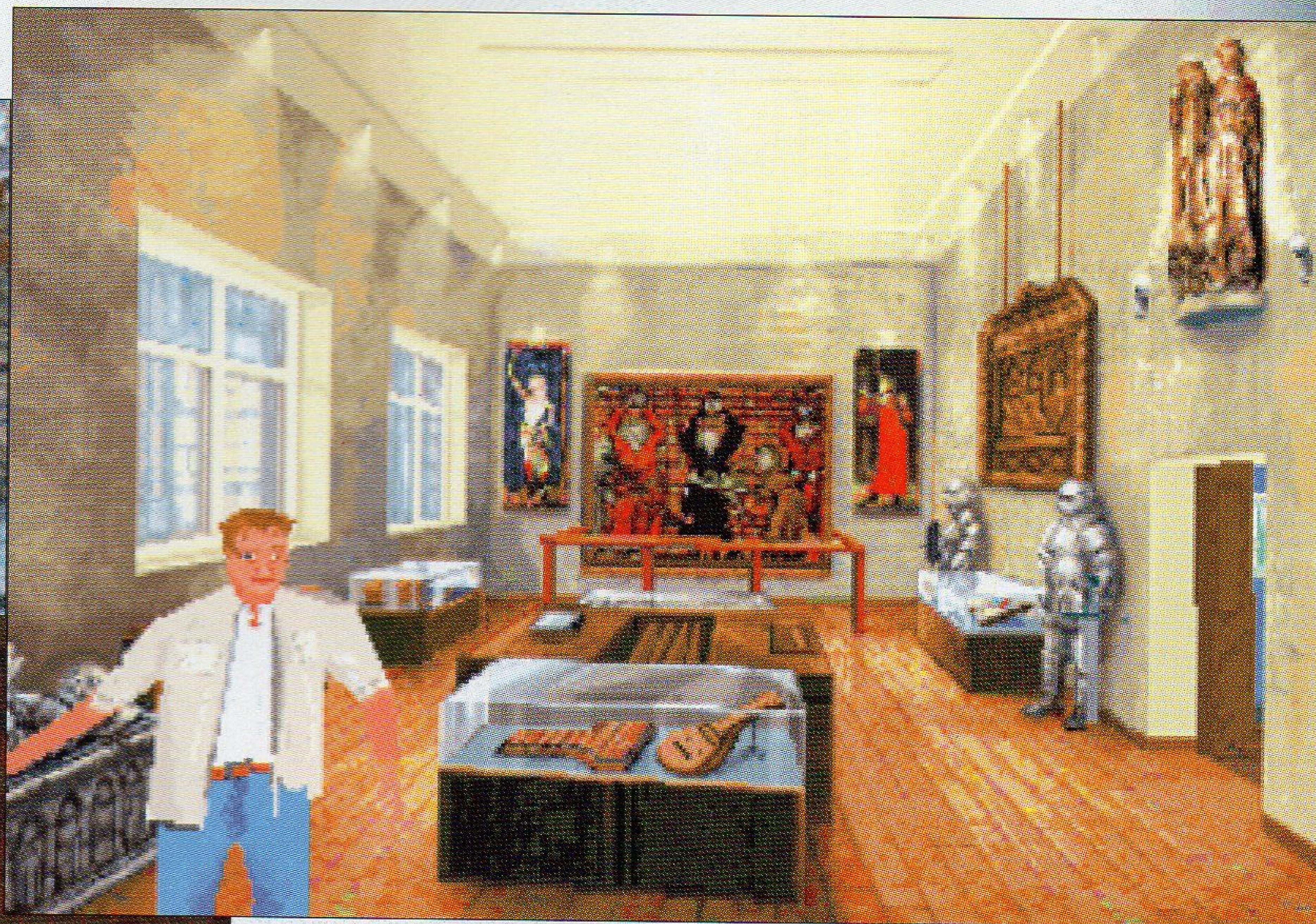


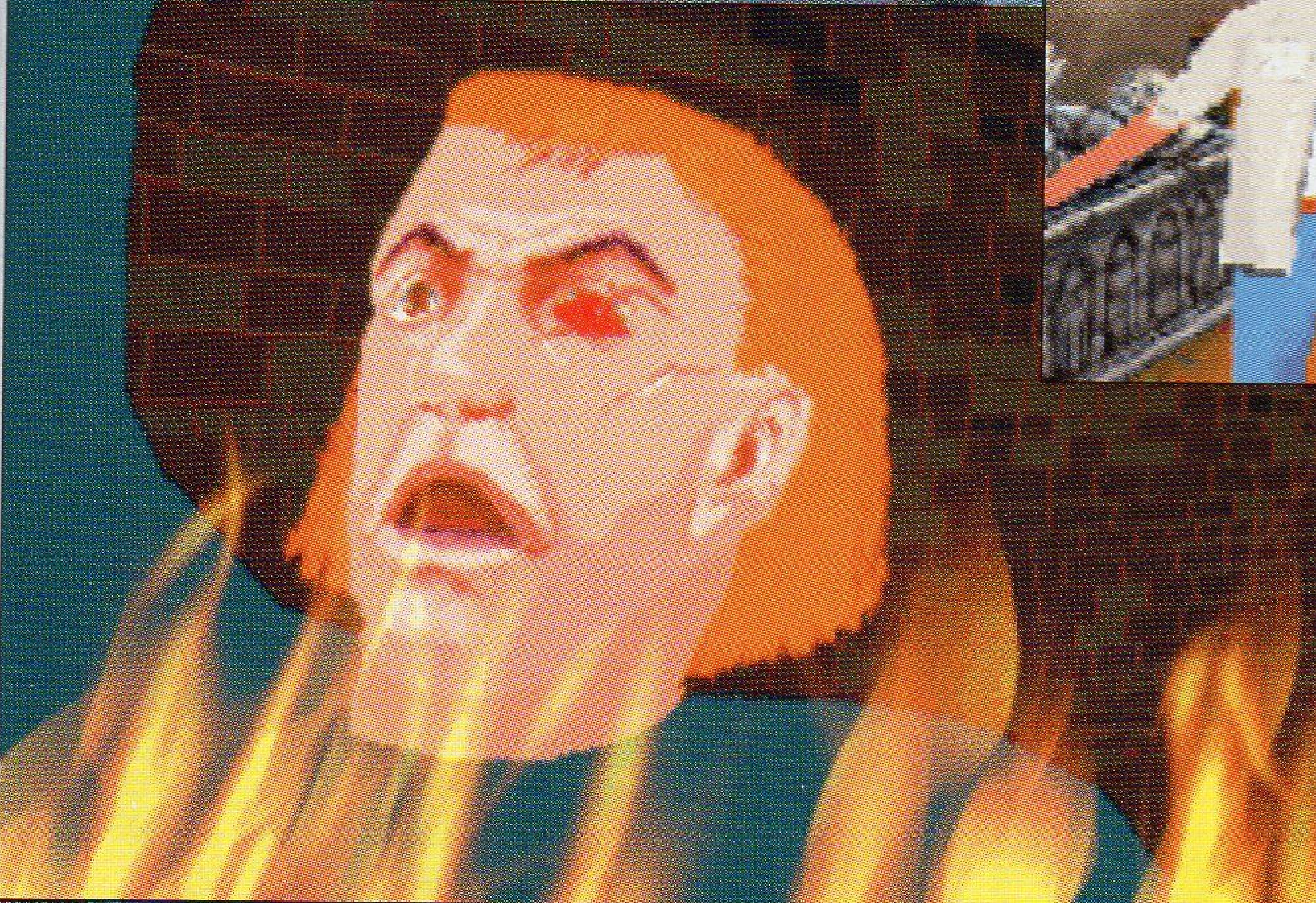
M - uključuje / isključuje muziku; P - pauza (igra se pauzira do pritiska na razmaknicu) I ili ENTER - poziv izbornika, ESC - poziv glavnog izbornika. Igra počinje u muzeju srednjevjekovne umjetnosti gdje Vam je prva zadaća pronaći "Vremenska vrata". Istražujući po muzeju, u sobi gdje snima japanska televizijska ekipa naći ćete slušalice. Uzmite ih! U izložbenoj



dvorani naći ćete mač i štit. U uredu za prodaju karata čeka vas multimedijalni CD sa oviješću templara, i katapult na daljinsko upravljanje!? Uključite terminal u struju i pregledajte CD. Zgodno za vidjeti! U uredu kustosa pretražite radni stol. Naći ćete novine (pročitajte ih), magnetnu karticu i ključ. Na izlasku iz ureda za prodaju karata - iznenađenje! Laseri vrlo sofisticiranog alarmnog uređaja su aktivirani! Polako ispužite iz dvorane u hodnik i pronađite odvijač u kutiji s alatom. Otvorite njime vrata sobe u kojoj ste vidjeli japanske snimatelje i uzmite aparat za gašenje požara PJENOM! Vratite se u hodnik i ključem iz kustosovog radnog stola otvorite kontrolnu kutiju alarma. Alarm zatim zalijte pjenom iz aparata, a rezultati tog poteza ugodno će Vas iznenaditi! Uđite u prostoriju koju su prije adaptirali radnici i magnetnom karticom otvorite lijevi izložbeni ormarić. Uzmite municiju za katapult. Nakon toga aktivirajte katapult i provozajte ga po sobi s puno bijelih laserskih zraka izbjegavajući sve svjetle točkice na podu. Dovedite katapult do položaja ispred crvene tipke za isključivanje alarma i odapnite kuglicu. KLIK!









- alarm je isključen. Ušetajte se u sobu i pokupite mač sa zida, a zatim pokažite smetalu tko je bolji mačevalac. Kada ste sve to obavili, možete izaći do velikog samostanskog dvorišta, gdje će Vas dočekati drugi Wolframov poslušnik. Utamanite ga mačem! Ovdje je prekretnica u igri! Učiniti će Vam se da se ništa ne događa. Prošetajte se dvorištem i naići ćete na dva tipa krupne građe i očito niske inteligencije. Pobjegnite do bunara na sredini dvorišta. Jedan od razbijača će vas zgrabiti i baciti u bunar! Avantura je tek počela...

Odlična priča temeljena na stvarnim povijesnim događajima, uz puno detalja iz bujne i kreativne mašte Infogramesovih scenarista, vrhunska 3D sjenčana grafika i 3D lik sa uvjerljivim i glatkim kretanjem (na 16 MB RAM-a sa EMS), fenomenalan zvuk sa izvrsnim melodijama i efektima, te puno digitaliziranog govora aduti su ove igre. Ona je KOMPLETNA igra o kakvoj ste sanjali, a kada je završite biti će Vam žao što nije "duža" i kompleksnija, no bez obzira na ocjene uvijek ima mjesta za nastavke...

Za sve romantičare starog tipa, promašene vitezove, ljubitelje misterije, avanture ili dobre arkadne igre, te poštovaoce INFOGRAMES-a, TIME GATE - KNIGHT'S CHASE je pravi izbor!!!





TIME GATE

I-MOTION/INFOGRAMES

PLATFORMA: PC/CD

OS: DOS, WIN

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 486 DX/33, 8 Mb RAM

DOJAM

IGRIVOST

ZVUK

GRAFIKA

KONAČNA PRESUDA 70

CHAOS

ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
izlazi mjesečno

IZDAVAČ
Publisher
" CHAOS "
Novinsko izdavaštvo
10000 Zagreb ; Ivekovićeva 19/1
Tel/Fax: 01 / 2335-735
Žiro račun : 30103 - 685 -166364

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK
Editor in Chief
GORAN OBRČ

GRAFIČKI UREDNICI
CAD and DTP Designers
GORAN OBRČ
MITCHELL COLBERT

POMOĆNI UREDNICI
Assistant Editors
NINO BJELOŠ
SINIŠA OBRČ

LEKTOR
Corrector
TOMISLAV BOROŠA

STALNI AUTORI
Contributing Editors
DENIS KOVAČIĆ
KREŠIMIR ĆUK
KREŠIMIR DUŠEK
KRISTIJAN KORPER
DAMIR GERBEC
MILAN POLOVINA
MARIO MORELA
SCLAUNICH DARIJAN

VANJSKI SURADNICI
Other Contributors
ANDREW YURKOVICH
ALEN ŠIMEC
DAVORIN KUNST
MIROSLAV KOKANOVIĆ
RIKARD BORŠIĆ
TOMISLAV ŠIMENC
MIRKO BAŠIĆ
DARKO BUDOR
MARINA CEROVSKI
IVAN CRNKOVIĆ
FILIP SLADETIĆ
LANA TOMLJANOVIĆ
SINIŠA MAREKOVIĆ

TISAK
Printing
Tiskara Meić
Zagreb; Šenoina 25
Tel. 01/660-16-35

FOTOLITI
PostScripts
Tipograf
Zagreb; Anina 25
Tel. 01/569-571

PREMA MIŠLJENJU MINISTARSTVA KULTURE REPUBLIKE HRVATSKE, NA ČASOPIS CHAOS NE PLAĆA SE OSNOVNI POREZ NA PROMET.

U SLJEDEĆEM BROJU

DUNGEON KEEPER
CHAOS ENGINE 2
WORMS 2
BAD MOJO
ABSOLUTE ZERO
SPACE MARINES
A10/II SILENT THUNDER
DUST
TORIN'S PASSAGE
RED ALERT
TALISMAN
LANDS OF LORE II
MAGIC THE GATHERING
USNF 2: A.T.F
WITCHAVEN 2
BATTLE ISLE 3
MECHWARRIOR 3
SETTLERS 2
AFTERLIFE
MARATHON 2
ZORK NEMESIS
CRUSADER 2: NO REGRET
SPYCRAFT: T.G.M
CONGO
ULTIMA IX
TERRA NOVA

HARDWARE & MULTIMEDIJA
TESTOVI
FULL INTERNET COVERAGE
... i jos neka iznenađenja ...

3. broj
116 stranica

NAJSLUŠANIJI SINGLEOVI U REDAKCIJI CHAOS-A

Za vrijeme sastavljanja 2.broja

BON JOVI	Crossroad
MARUSHA	Deep
STING	Mad About You
TONY	Casanova
COOLIO	Too Hot
R.E.M.	Loosing My Religion
PINK FLOYD	The Wall
CORONA	I Don't Want be 'a Star
BACKSTREET BOYS	We Got It Goin' On
PRODIGY	FireStarter

garancija kvalitete CHAOS PUBLISHING

PRETPLATITI SE?

Ako se pretplatim, dobivam časopis CHAOS skoro duplo jeftinije, stiže mi direktno pred vrata bilo gdje u Evropi prije izlaska na kioske. Osim toga povećanja stranica, dodatke, umetke i razne kataloge ne doplaćujem. U cijenu pretplate ulazi i skorašnji ulaz na Internet preko Chaos servera, razne mogućnosti jeftinijeg kupovanja CD-ova, multimedije, hardware-a i software-a. Pored toga dobijam priliku slati vlastite članke i opise, te mogućnost postati suradnik u ovom Cool časopisu...



CHAOS
PUBLISHING